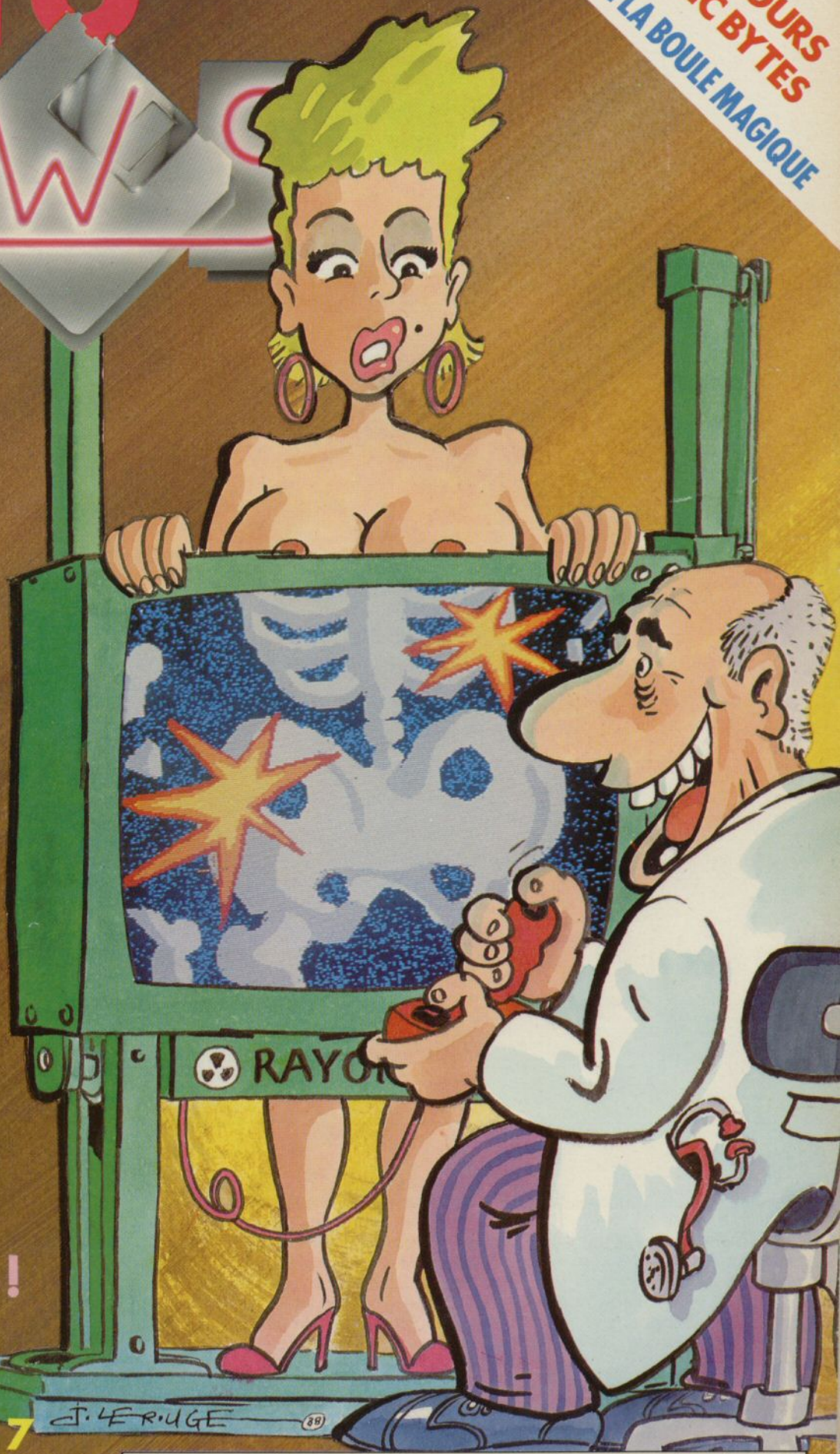
Micro NEWS

CONCOURS MAGIC BYTES
GAGNEZ LA BOULE MAGIQUE

NOUVEAUTÉS 89!

- CONSOLE SEGA 16 BITS
- MSX 2+
- ATARI PORTABLE
- ATARI ST+
- CONSOLE ATARI
- CONSOLE KONIX

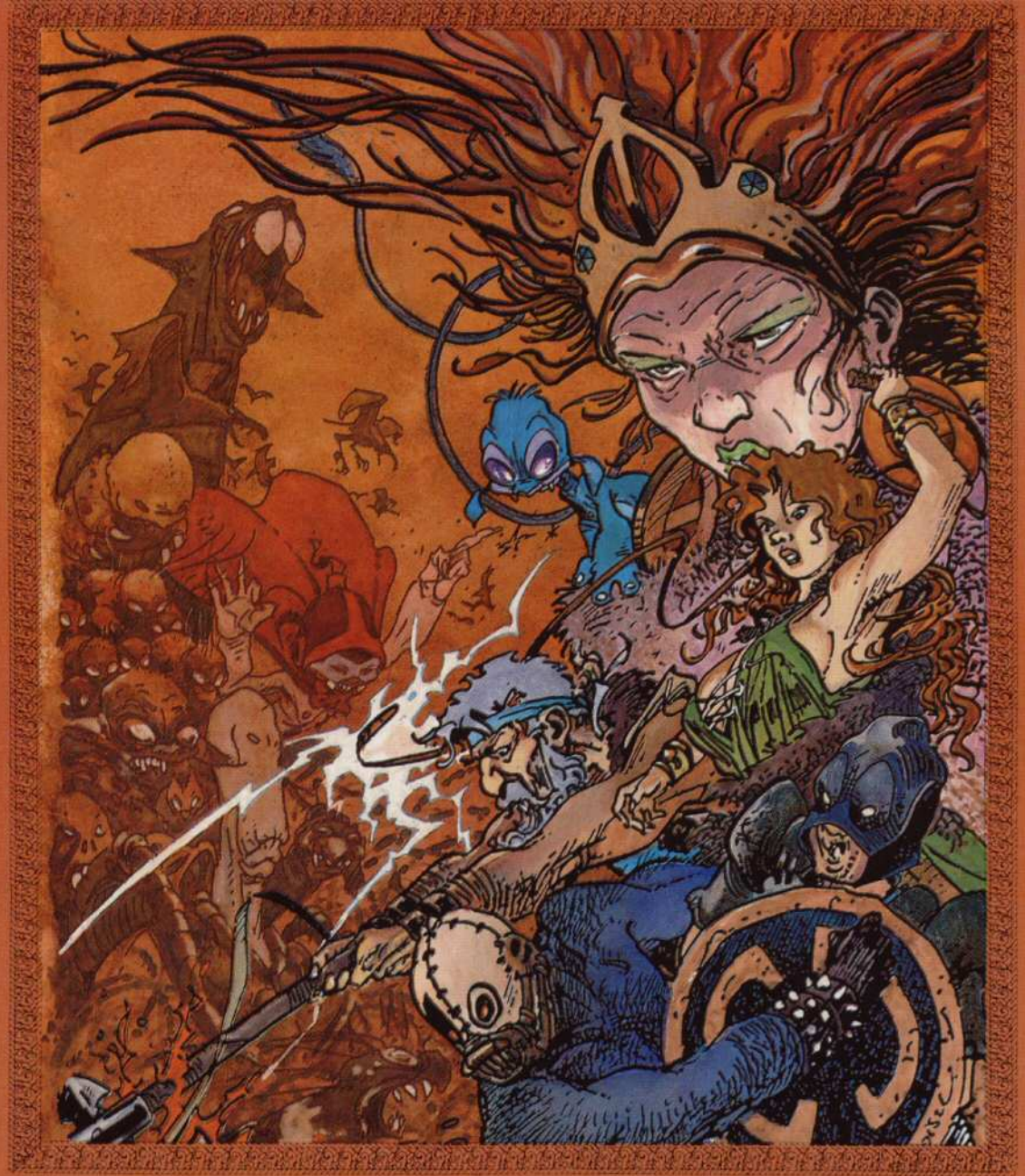
20 PAGES DE TOPS!



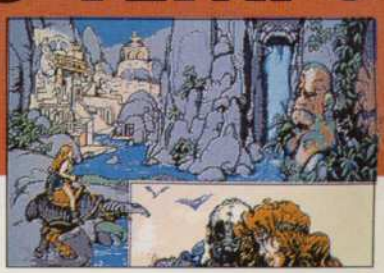
M 2843 - 17 - 20,00 F
3792843020006 00170

N°17
JANVIER 1989

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95



LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



9 jours. Vous n'avez que 9 jours pour empêcher le Dieu RAMOR de redevenir maître du merveilleux monde d'AKBAR. 9 jours pour renouveler l'incantation qui le tient prisonnier dans une conque maléfique. 9 jours pour empêcher ses serviteurs de préparer son règne. 9 jours d'angoisse, de négociation, de dialogue, de troc et de combats avec des marchands, des druides, des mercenaires ou des monstres fabuleux. 9 jours pour accomplir l'impossible ! 9 jours pour découvrir un monde qui n'existe nulle part ailleurs.

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMPSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMES 84, rue du 1er-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____

Adresse _____

| | | | | | | Ville _____

Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS.

INFOGRAMES

SOMMAIRE

BONNE ANNÉE

ABONNEMENT PAGE 130

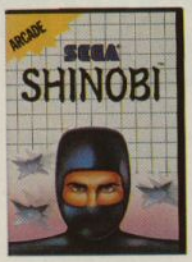
Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction: Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Directrice de la publicité : Isabelle Berté - Tél.: 47.00.22.11
Assistante de publicité : Frédérique Paingault
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page: Raynald Cheminelle
Diffusion : Jacques Houlmann
Abonnement : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Raynald Cheminelle, Jean-Marc Demoly, Alfred Joystix, Éric Legris, Test Master, Stéphane Schreiber, Marc Seyot, Jean-Yves Trétout, A. Venturman, O. Zalid
Sole software representative for the U.K. : Tony Takoushi
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith (GB).
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10
Imprimé en France
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris.
Tél: **43.38.32.32**
Télécopie : 47.00.21.51
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ÉDITO 10
NEWS 10
SEX MACHINES 24
DOSSIER NOUVEAUTÉS 32
LES TOPS DU MOIS 41
LES PLANS D'ÉPARGNE-MICRO 67
TOP SECRET 72
CONCOURS MAGIC BYTES 83
LES SOFTS DU MOIS 87
ADAPTATIONS 96
CONSOLES 98
ROCK'N SCROLL 102
PROF ST 103
DOCTEUR AMIGA 108
SAMOURAÏ MICRO 112
CAPITAINE PIXEL 116
LIVRES 119
PÉPÉ RÉTRO 120
BLANCHE-FESSE 122
ABONDOS 126
LE FUTUROSCOPE 128
BD CARALI 131
COURRIER DES LECTEURS 132
ÉDUCATION 134
ARCHIMÈDE LE BARBU 135
INSERT COIN 136
PETITES ANNONCES 140
DERNIÈRE MINUTE 145

Ce numéro comporte un encart non paginé entre les pages 18-19 et 130-131.

SHINOBI UN JEU SEGA



Pour survivre à SHINOBI, vous n'aurez pas trop de trois vies et de quatre bras. Cinq terribles missions vous attendent, peuplées de ninjas vert et bleu, à chaque fois plus rapides et plus agiles.

Vous êtes Joe MUSHASHI, le maître absolu du ninjutsu. Vous disposez d'un arsenal redoutable: vos mains et vos pieds sont mortels.

Mais pour combattre les chefs du gang des 5, vous devez impérativement utiliser les armes traditionnelles des ninjas, et surtout le shuriken, cette étonnante étoile d'acier qu'il vous faudra lancer dans toutes sortes de positions.
Si vous passez cette épreuve, vous découvrirez la vraie magie des ninjas et vous pourrez voler, vous rendre invisible ou vous multiplier à volonté pour abattre définitivement le gang des 5.

Au fait, les bras supplémentaires ne sont pas fournis avec le jeu.

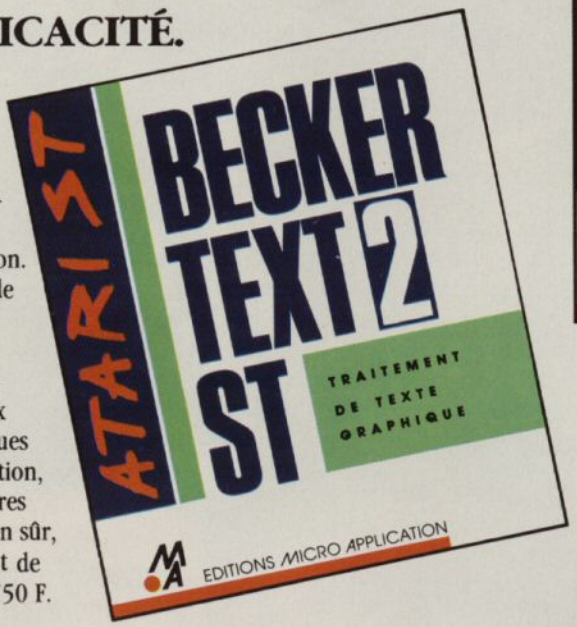
SEGA®
MASTER SYSTEM

SEGA est distribué par VIRGIN LOISIRS.

ES EN CAS D'EFFETS SECONDAIRES

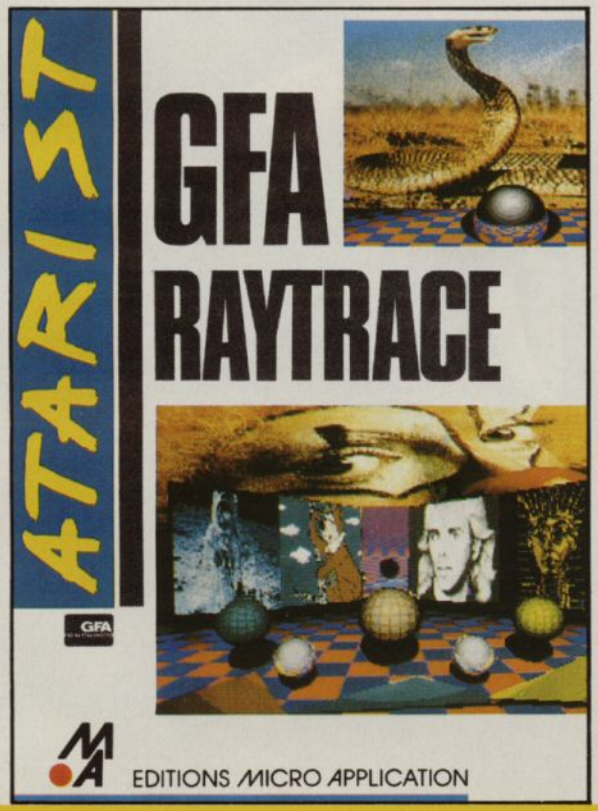
MICRO APPLICATION

LES LIVRES ET LOGICIELS MICRO APPLICATION POUR ACQUÉRIR L'INDISPENSABLE CONNAISSANCE ET LE SAVOIR-FAIRE, POUR UTILISER VOTRE ATARI EN TOUTE EFFICACITÉ.



L'un des meilleurs traitement de texte sur ST. **Plus souple :** visualisation simultanée d'images et de texte à l'écran comme à l'impression. Multicolonnage, nombreux styles de caractères, touches de fonction redéfinissables... Ses outils ont été conçus pour vous faciliter la tâche. **Plus puissant :** lexique ouvert aux nouveaux termes, emploi de masques de saisie utilisant les points d'insertion, possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres de texte simultanément... Avec bien sûr, toutes les fonctions d'un traitement de texte professionnel. Réf. ST 031. 750 F.

Une introduction claire à la programmation du puissant microprocesseur 68000. Ce livre dévoile les clés de la programmation en assembleur, de la simple manipulation de bits à l'intégration de vos programmes dans d'autres langages évolués. Mais aussi : la structure du microprocesseur, toutes les étapes de la programmation en assembleur... Réf. ML 141. 149 F.

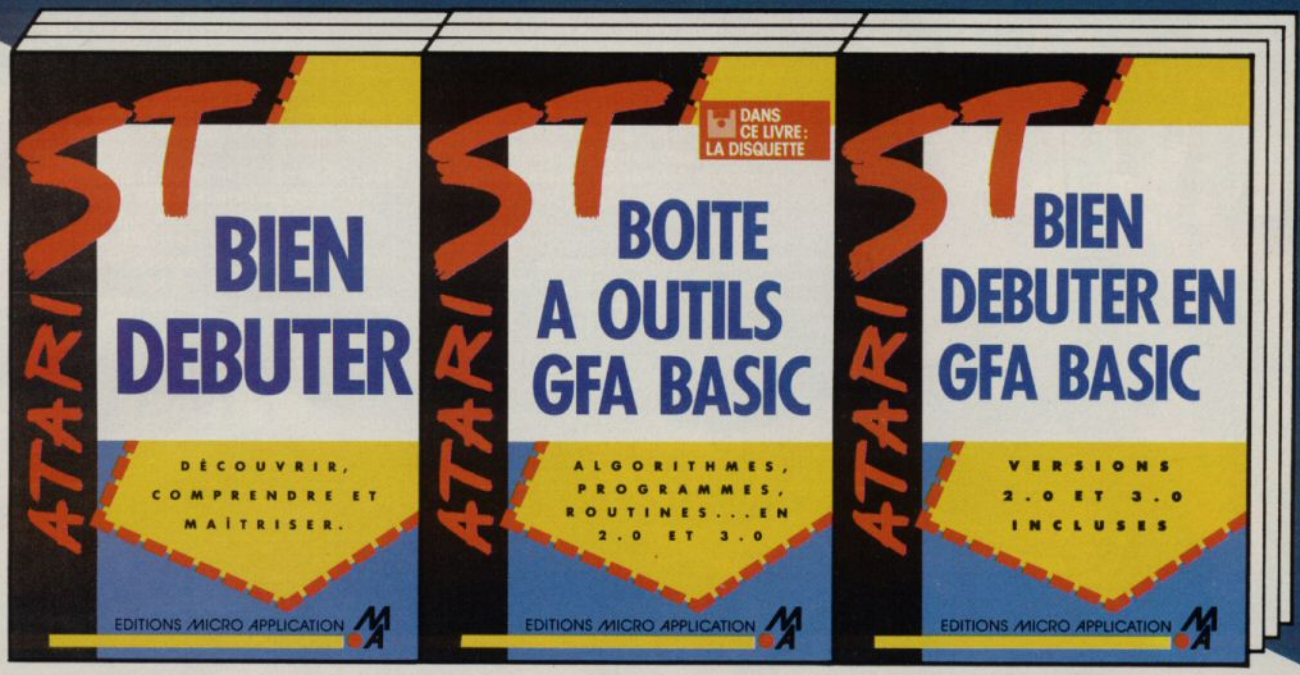


Facile d'utilisation, GFA RAYTRACE vous permet de travailler comme les professionnels de l'image de synthèse. Disposez de 9600 nuances de couleurs à l'écran, d'un éditeur en 3 dimensions, de nombreux effets spéciaux... Alors, laissez aller votre talent, GFA RAYTRACE s'occupera du reste.

Quoi de plus fascinant que ces superbes images pleines d'ombres et de perspectives que traversent d'énormes billes polies comme des miroirs... GFA RAYTRACE est le premier logiciel permettant de développer de telles applications sur ST. Puissant et convivial, vous pouvez mettre au point une image animée facilement et instantanément. Vous disposez de nombreux éclairages, fonctions d'animation et de dessins, et vous pourrez charger les images créées sous d'autres logiciels pour les retravailler par la suite. Réf. ST 028. 495 F.

EDITIONS MICRO

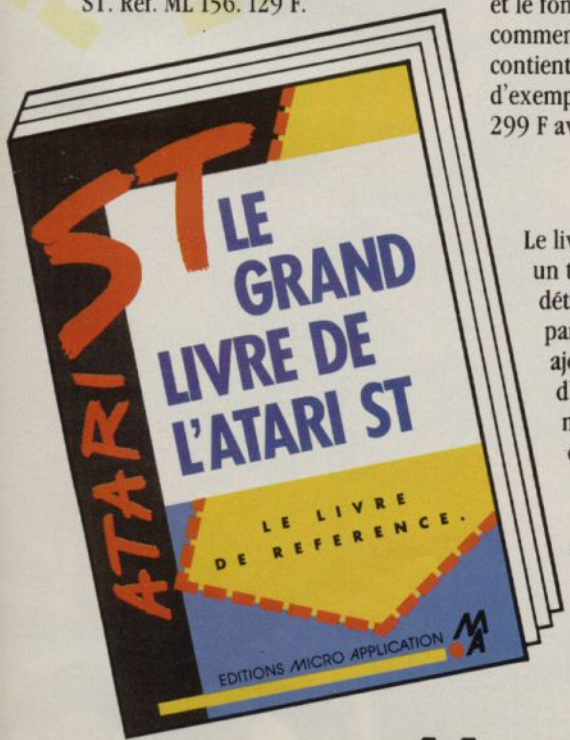
AIME ATARI.



Tout pour prendre un bon départ et gagner du temps. Cet ouvrage aborde simplement l'installation de votre machine, l'utilisation du TOS et de GEM, de la souris, du clavier, du Basic et du Logo. Créez vos premiers programmes et maîtrisez les différentes configurations de l'ATARI ST. Réf. ML 156. 129 F.

Cet ouvrage de haut niveau présente de nombreuses solutions pour concevoir des applications poussées en GFA Basic. Traitement de texte, base de données, calculs mathématiques, représentations graphiques... Ces logiciels obéissent à des algorithmes type dont la structure et le fonctionnement sont largement commentés. La disquette du livre contient une quantité d'utilitaires et d'exemples pratiques. Réf. ML 631. 299 F avec la disquette. **NOUVEAU**

Abordez efficacement le célèbre GFA Basic, de l'apprentissage des commandes à la programmation structurée. Découvrez, illustré de nombreux exemples pratiques : les variables, les procédures, les fonctions paramétrables, le traitement des données, l'accès aux disquettes... Disposez de toutes les informations pour parfaire votre apprentissage de ce fabuleux langage et passer facilement de la version 2 à 3. Réf. ML 527. 129 F. **NOUVEAU**



Le livre de référence sur ATARI ST. Résolvez tous vos problèmes en un tour de main : ennuis d'imprimante, de boot, informations détaillées sur le disque RAM..., en apprenant à maîtriser parfaitement votre machine. Pour sélectionner un logiciel ou ajouter un accessoire, connaître le Hardware ou les systèmes d'exploitation, LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST sera votre meilleur conseiller. Réf. ML 530. 199 F (disquette sur commande).

APPLICATION

ÉDITIONS MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS/TÉL. : (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		
		TOTAL TTC

* 20 F si commande inférieure à 250 F/40 F recommandé

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration

Nom :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Date : Signature :

☐ GRATUIT : JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

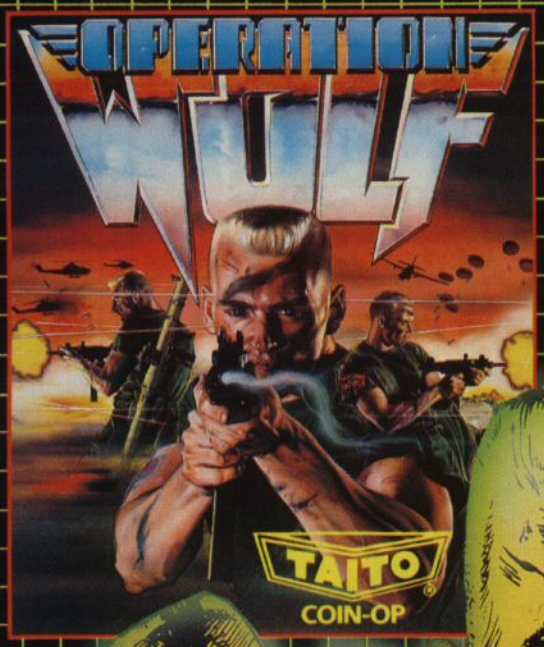
Diffusion librairies : Éditions RADIO Tél. : (1) 43 29 63 70

Distribution : Genève : Micro distribution Tél. : (022) 84 34 82

Bruxelles : Easy Computing Tél. : 02-660 6390.

WELLDONE

LA FORCE



Une recréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmares 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entrane dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques de jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux sont décidés à gacher votre journée.
Pour progresser, à la fin de chaque niveau, vous devez vaincre le Maitre Ninja – voici quelques exemples de ces superhumains infames:- Un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja, vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée!

DATA EAST

AMSTRAD
COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

OCE

DE OCEAN

Le célèbre super héro des illustrés D.C. Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades !!!.. Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant, économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.

TM & © D.C. COMICS INC. 1988
ALL RIGHTS RESERVED

DESCRIPTION COMPLETE SUR 36.15 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

EDITO BONNES RESOLUTIONS

L'année 88 aura été riche en péripéties : après l'explosion des nouveaux titres de la presse ludique - il y a plus d'un an - succède une véritable hécatombe ; les canards muti-machines se comptent désormais sur les doigts de la main d'un personnage de B.D. Question subsidiaire : combien Mickey a-t-il de doigts ?

Au cœur de la tempête, Micro News maintient le cap et le bon, avec une augmentation constante de ses ventes à faire rougir de contentement un bataillon d'experts-comptables.

Aussi, au début de cette nouvelle année, est-il temps de s'arrêter deux minutes pour dire simplement : merci ami lecteur ! Merci pour ta fidélité, merci pour ton enthousiasme (car tu dois vraiment en parler beaucoup autour de toi du News, vu nos courbes de ventes qui grimpent à la vitesse d'un thermomètre dans la bouche d'un grippé), merci pour ton courrier passionnel, pour tes réactions et tes réponses aux sondages - quizz - pétitions - concours - courrier - Top Secret, merci d'être aussi ouvert et de ne jamais nous lâcher (même dans nos démarches les plus folles et les plus saugrenues), merci de partir ainsi à l'aventure avec nous.

Je dois confesser que faire ce journal est un plaisir toujours renouvelé car tout y est possible, les limites semblant situées si loin qu'on n'y pense même pas. Jamais vous n'écrivez pour dire : "Là vous allez trop loin, là vous débordez le cadre de la micro, là je décroche". Sachez-le, une telle ouverture d'esprit de la part des lecteurs n'est pas l'apanage de beaucoup de journaux ; c'est un bien rare et précieux, qui donne aux rédacteurs du journal une liberté d'action grisante et stimulante.

Nos remerciements ne sont pas des flatteries, ils reflètent la réalité. Et c'est bien la moindre des choses que de vous dire merci, car votre liberté d'esprit, à vous lecteurs, est l'indispensable ingrédient qui nous permet, à nous journalistes, de ne pas sombrer dans un rédactionnel besogneux, routinier et finalement stérile car il n'y a guère d'invention dans l'ennui.

Profitons-en aussi pour remercier tous les professionnels de la micro qui nous font confiance et qui nous permettent, grâce à la publicité, de vous offrir un journal luxueux et coloré.

A tous nous pensons ne pas avoir, jusqu'à présent, trahi votre confiance. Et ce n'est qu'un commencement : nous ferons beaucoup mieux en 89.

Voici donc de bonnes résolutions qui, nous l'espérons, seront déclinées au fil des mois sur des écrans toujours plus beaux et toujours plus forts... en résolution.

Bonne année 89 !

Jean-Michel Berté

ENGAGEZ-

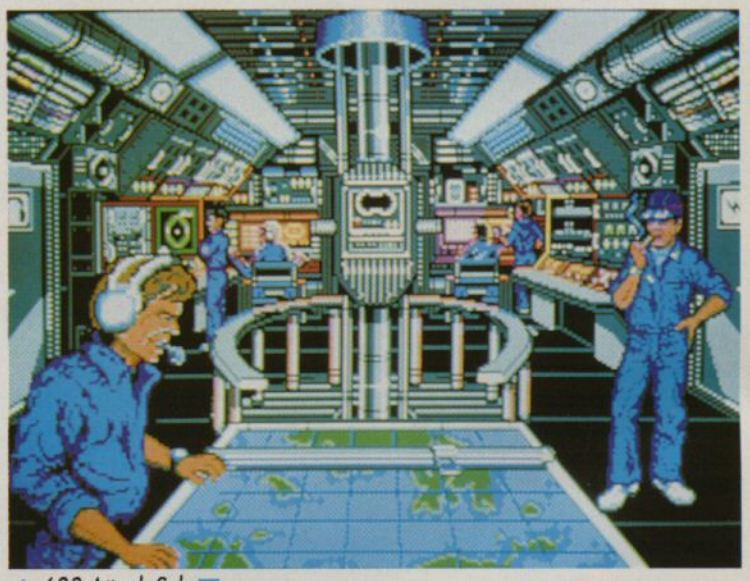
RENGAGEZ-VOUS !

Après Microprose le mois dernier et les délires de son big boss le major Stanley, voici qu'une autre boite américaine s'y met. Ils ont dû faire un concours du soft le plus militaire de l'année : là, c'est un vrai tir groupé. **Electronic Arts** fait en effet feu de tous bois, ou plutôt de tous canons, en nous proposant plusieurs softs de guerre sur tous les terrains et à toutes les époques. Défendez la verte Amérique des envahisseurs communistes ! A signaler en passant que la plupart de ces softs tournent sur PC... la cinquième colonne ?

688 Attack Sub est un simulateur de sous-marin (sur PC !), qui a l'air complètement génial ! Vous êtes aux commandes d'un sous-marin ultra-moderne et vous devez affronter une flotte ennemie gigantesque ! Vous êtes équipé des gadgets techniques les plus modernes, genre sonar en 3D, etc.

Retour dans le passé avec **The Train** qui débarque lui aussi sur PC. The Train est l'histoire de la résistance française en 39-40 et de la destruction de certains convois ferroviaires. Un bon jeu d'arcade.

On avance dans le futur jusqu'au 13 février 2026 avec **Project Firestart** où une base d'exploration spatiale, Prometheus, ne répond plus. Un jeu d'exploration et de découverte sur C64. Pas mal de scènes d'horreur sont également annoncées.



▲ *688 Attack Sub* ▼

VOUS,

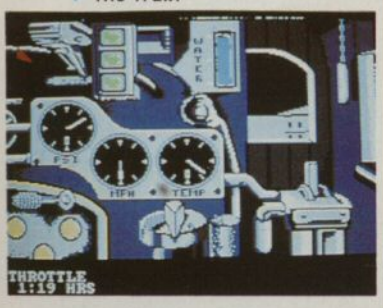
▲ *The Train*

Mouais. Ce serait un coup des russes que ça ne m'étonnerait pas...

On retourne dans le passé avec **Hall of Montezuma**, un wargame austère mais passionnant qui débarque lui aussi sur PC. Toujours dans le style wargame, voici **Decisive Battles of the American Civil War**, un wargame qui regroupe six batailles de la guerre de sécession.

Enfin, pour s'entraîner au pilotage de combat et pour ne pas laisser Bill Stanley et Microprose tous seuls, voici l'adaptation de **Chuck Yeager's Flight Simulator** sur CPC. Déjà sorti sur PC, c'est un des plus riches

▼ *The Train*



simulateurs de vol que je connaisse. En plus, Chuck Yeager n'est pas vraiment un manchot : c'est un des pilotes d'essai les plus célèbres des USA et ce fut également un des tous premiers astronautes. A en rendre jaloux Bill Stanley...

WELCOME TEO !

Tout ce qui a un commencement a une fin" : cette maxime semble particulièrement bien adaptée aux ordinateurs familiaux dont la durée de vie est souvent beaucoup trop courte au gré de ses utilisateurs.

La société **Thomson** a, semble-t-il, décidé d'arrêter la production de ses ordinateurs 8 bits en 89 et le seul journal entièrement consacré aux Thomson, **TEO**, est contraint d'arrêter sa parution. Le numéro 20 de décembre 88 sera donc le dernier numéro.

Mais... surprise ! TEO va continuer dans Micro News (à partir du prochain numéro) sous la forme d'une rubrique tenue par Pierre Emmanuel Grange, son dynamique rédacteur en chef. En plus de la rubrique (intitulée *Les Cahiers du Major Thomson*), les Thomson seront également à la fête dans Top Secret, les tests de jeux, les éducatifs, les news, le courrier, les petites annonces, etc, traités avec brio par le Major qui possède son sujet à fond.

L'avenir n'est donc pas si noir pour les Thomsonistes. Il n'y aura pas, loin s'en faut, que du Thomson dans Micro News mais nous traiterons toute l'actualité autant que faire se peut.

Il est d'ailleurs temps, mes frères, de méditer cet autre adage hautement spirituel : "Les ordinateurs, c'est comme le gigot : il vaut mieux en avoir avec du gras autour que ne pas en avoir du tout".

Et puis vous verrez, chers Thomsonistes : le gras, dans Micro News, est tout à fait comestible ; il y a même plusieurs milliers de personnes qui en raffolent...

Autre super-nouvelle : le Major a *déjà* commencé à travailler sur un spécial hors-série Thomson pas piqué des hannetons. Même que s'il sort avant le hors-série MSX, Samouraï Micro risque d'en faire une jaunisse (eh oui, ça existe même chez les Japonais !).

Rendez-vous donc avec le Major dans un mois !

CARALI - QUIZZ

Dans le numéro 15, nous vous avions proposé un petit concours à propos de Carali : exceptionnellement, nous avions passé certains de ses dessins qui étaient déjà parus dans d'anciens numéros de feu Hebdogiciel. Le but du jeu était bien sûr de trouver le nombre d'inédits. Vous avez été nombreux à répondre. Voici les quatre gagnants : Christophe Mathieu (Aix Les bains), Franck Eychenne (Toulon), Christophe Thibaud (Aussonne) et Laurent Leray (Remalard). Ils sont tous nommés Carali-fans d'honneur et recevront sous peu un album (osé, en plus), de leur maître adoré...

NOUVEAUTÉS AMIGA

Comme d'habitude et pour ne pas vous laisser en manque, voici les toutes dernières news qui viennent de débarquer sur Amiga et seront, pour la plupart, disponibles en magasin à l'heure où vous lirez ces lignes...

Hotball, ce jeu de football si controversé et signé **Satory** vient d'arriver sur Amiga. Il est relativement semblable à la version ST et sera donc critiqué par les uns, qui le trouvent inachevé et pas terrible, et encensé par les autres, qui trouvent que l'idée est géniale, que la possibilité de jouer à quatre est super et que l'ensemble n'est pas mal du tout.

California Games, encore un "Games" signé **Epyx**, mais le moins bon, vient de débarquer. Quand je dis que c'est le moins bon, pas de panique, ça reste quand même très sympa. C'est un ensemble de d'épreuves bien réalisées et très "funs" dans l'esprit : pas le jeu du siècle mais on s'éclate à y jouer avec des copains.

Espionnage, édité par **Grand Slam Entertainment**, est un jeu de société célèbre en Angleterre mais assez chiant, en tout cas dans sa réalisation micro, très terne.

The Munsters (de **Tiger Development**), est une sorte de Ghost'n Goblins, vampiresque, mais pas hyper beau. Cela dit, le jeu est franchement sympa, avec des têtes de morts, des vampires, des croix et des gousses d'ail...

Real Fish'n, d'**Interstel**, est, tenez-vous bien, le premier simulateur de pêche à la ligne du monde ! C'est fait avec un détail, un souci de réalisme digne de *Flight Simulator 2* ! Tout ça pour la pêche à la ligne ! On peut tout choisir, tout régler ou presque dans ce soft délirant...

Prime Time, de **First Row Software Publishing**, nécessite un méga et raconte la montée irrésistible d'un célèbre animateur de télé. Le but du jeu ? Faire de l'audience, évidemment. A offrir à Yves Mourousi : comme dirait Francis Bouygues, c'est un jeu en béton !

Dragon's Lair est enfin fini. Il est même disponible dans les magasins ? Non ? Si, si. Seul détail, c'est dans les magasins de N-Y, L-A et autres villes américaines. Aucune idée sur sa date d'arrivée en France, mais je confirme qu'il est génial (cf Doc Amiga du mois dernier). Petit détail tout de même, il tient en six disquettes et nécessite 1 Méga de Ram pour le jeu et 1,5 si vous voulez la musique...

Real Fish'n

California Games

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adulte

LOGICIELS

ATARI ST
AMSTRAD
disquettes - cassettes
PC compatibles
AMIGA
COMMODORE 64

ET ACCESSOIRES

BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT

CONSOLES SEGA - ATARI 2600

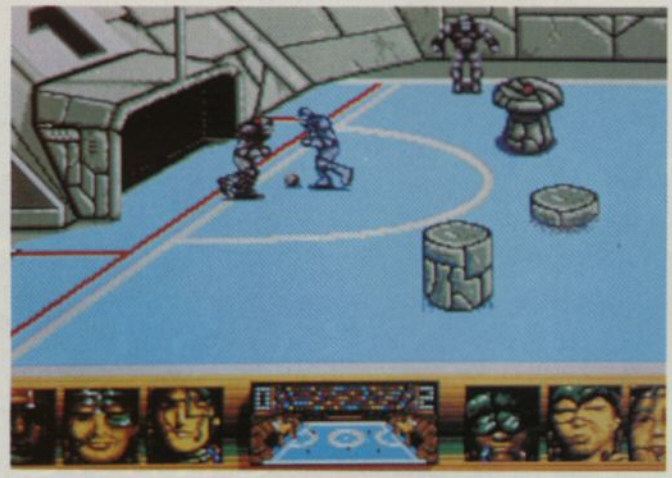
- EGALEMENT DISPONIBLE -

JEUX DE ROLES
WARGAMES
JEUX DE PLATEAUX
JEUX ELECTRONIQUES
JEUX DE REFLEXION
casse - tête, billards, casino, cartes...

FORUM DES HALLES
NIVEAU -2
Tel : 40 26 46 06
Demandez Marc

LA DEFENSE
LES 4 TEMPS NIVEAU 2
Tel : 47 73 65 92
Demandez Thibault

HOCKEY OK !



En attendant un test plus complet, voici, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, le nouveau jeu d'arcade made in **Ubi Soft** qui répond au doux nom de **Skateball**. Imaginez un stade vu en perspective où évoluent deux équipes. C'est assez proche du hockey sur glace mâtiné d'un peu de Rollerball (le film). Les deux équipes doivent mettre une sorte de palet dans le but adverse. Ça, c'est pour le côté hockey. Hélas pour ceux qui sont sur le terrain (mais tant mieux pour le sadisme sous-jacent qui caractérise l'amateur de sports violents !), la chose se passe dans un univers futuriste assez noir. A chacun des tableaux apparaissent des monstres ou des pièges, et le danger va grandissant à chaque nouveau tableau (il y en a une cinquantaine !). Ça, c'est le côté Rollerball... Au début, il suffit d'éviter de "simples" machins hérissés de pointes mais ensuite apparaissent des trappes, des trucs et des bidules généralement contondants ou explosifs puisque tous créés dans le but de faire mal. Très très mal. C'est sanglant à souhait et réellement splendide. Tenez, je ne peux pas dire mieux, les graphismes font penser aux dessins de Bilal. ●

ED'EN COMPUTER

102 avenue du general
Michel Bizot-75012 PARIS

DEPOT-VENTE - OCCASION - NEUF
REPARATIONS 3 JOURS
MICROS TOUTES MARQUES

ATARI

Atari 520STF	3490 F
Atari 1040STF	4490 F
Avec Ecran Monochrome	
520STF	4980 F
1040STF	5990 F
Avec ecran couleur 1425	
520STF	5490 F
1040STF	7490 F

AMIGA

Amiga 500	4450 F
Amiga 500 + 1084	6990 F
Ext 1 MEGA sup : 3250 F	
Amiga 2000	11490 F
Amiga 2000+1084	14590 F
Lecteur 3.5 ext...	1390 F
Star LC10	2490 F
Star LC 10 coul	2950 F
Disquettes 3.5 df/dd	99 F

BONUS ED'EN

Acheteurs,cadeaux !Tapis Souris,des Disquettes,des Programmes,un joystick et un service après-vente hors du commun,sans offenser qui que ce soit.Nous vous attendons:Credit.Carte bleue. Reprise possible

TEL:43.42.22.50

METRO: MICHEL BIZOT de 10H à 12H et 14H à 19H

TINTIN QUIZZ

10 TINTIN SUR LA LUNE OFFERTS PAR INFOGRAMES !

Bravo les mecs, instructionnés et tout, les lecteurs de Micro News ! Hyper branchés B.D., connaissant leurs classiques d'Hergé sur le bout des doigts, en un mot la classe ! Avec tous les concours présents dans le journal, nous avons eu la flemme de compter vos réponses mais nous ne pensions pas en recevoir autant (de France, de Belgique, de Suisse) ! Les lettres continuent d'ailleurs d'arriver, stop ! Il n'y a que dix gagnants, comme prévu : les dix premiers à nous avoir envoyé la réponse complète, le cachet de la poste faisant foi.

Rappelons l'objet de ce petit concours : dans *Les Cigares du Pharaon*, le cheik Salaam Aleikum montre à Tintin l'album *Objectif Lune* qui, pourtant, n'est paru qu'en 1953, c'est-à-dire 19 ans après la première édition des Cigares du Pharaon, en 1934.

Voici la clé du mystère... Jusqu'en 1941, c'est-à-dire jusqu'à l'album *L'Etoile mystérieuse*, tous les albums de Tintin étaient édités en noir et blanc. Les neuf premiers albums ont donc, par la suite, été réédités en couleur, à l'exception de *Tintin au Pays des Soviets* qui n'a jamais été colorié. Hergé, avec son caractère méticuleux, en a profité à chaque fois pour remanier certains détails qui ne lui plaisaient plus, allant même, pour les trois premiers albums, jusqu'à les redessiner entièrement. Dans la version originale des Cigares, le sheik montrait à Tintin l'album *Tintin en Amérique*, qui était l'album précédent, paru en 1932. Au moment de la mise en couleurs, Hergé, pour une raison inconnue, remplaça Tintin en Amérique par Objectif Lune (de nombreux lecteurs se sont trompés et nous ont indiqué que c'était Tintin au Congo qui figurait sur l'édition originale, alors qu'il s'agissait d'une édition ultérieure).

Voici la liste des dix gagnants (nous avons sélectionné les dix premières personnes qui nous ont

envoyé la réponse complète, c'est-à-dire qui ont mentionné Tintin en Amérique).
Jérôme Legal, 128 avenue Félix Faure, 75015 Paris *(Amstrad 6128)*.
Jean-Paul Peschet, CES les Sept Mares, 78310 Maurepas *(Atari ST)*.
Jean-Luc Josien, Grande Rue, Saint Saturnin, 63450 Saint Amand *(Atari ST)*.

Daniel Cuirot, 7 rue Auguste Chabrières, 75015 Paris *(Amiga)*.
Pascal Evrard, 10/2 rue du Rhône, 59000 Lille *(Amiga)*.
Bertrand Bram, 35 rue de Sisteron, 38170 Seyssinet *(Atari ST)*.
Daniel Sgard, 46 route de Bellebrune, Cremarest, 62240 Desvres *(Atari ST)*.
Stéphane Manaranche, 28 bis avenue de Paris, 02400 Château-Thierry *(Amstrad 6128)*.
Eric Aïm, 270 rue Paradis, Lycée Périer, 13008 Marseille *(Atari ST)*.
Sébastien Robit, 19 rue Neuve, Soyecourt, 80200 Peronne *(Amiga)*.

Félicitations à ces dix bédéphiles érudits, qui gagnent donc chacun un logiciel Infogrames **Tintin sur la Lune**, offert par **Infogrames**. ●

COMMODORE VA FORT

Décidément, les gens de Commodore n'arrêtent pas ! Déjà, Commodore annonce une augmentation de 92 % de ses bénéfices pour le premier trimestre 89. 9,6 millions de dollars de bénéfices en trois mois, je trouve ça plutôt honnête, moi... Ça, c'est les résultats dans le monde entier. En France, Commodore ne se débrouille pas mal non plus et annonce tout un paquet de nouveautés. Son équipe commerciale a été réorganisée et les résultats semblent encourageants. Déjà, un accord spécial permettra de trouver des PC1 (8088, 1 seul drive, 512 Ko et moniteur monochrome) à 2990 F TTC dans les magasins Auchan, ce qui en fait le compatible PC de marque le moins cher du monde ! Carrément ! En plus, bonne nouvelle, les ventes de l'Amiga semblent exploser aux USA où, au contraire, le bide du ST est cette fois-ci certain. Par contre, tous les revendeurs américains ont commandé de l'Amiga à tour de bras avant Noël... Dernier signe évident de la bonne santé de l'Amiga : les logiciels. Ainsi, au Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique, un logiciel Amiga, **Imagine 4D**, a été primé (Faust de bronze). C'était le seul projet présenté sur micro face à des palettes et à des engins dix fois plus chers. Imagine 4D est un logiciel d'animation d'images 3D dans tous les modes de l'Amiga (y compris HAM et ses 4096 couleurs). Le monde de la vidéo semble être sur le point de craquer pour l'Amiga 2000. Imagine 4D (soft français, en plus) sera disponible début 89 auprès de la société **Volumn** à un prix inférieur à 1000 F ! ●

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE TO COMPLET

MO6 : **1490 F**
TO8D : **2990 F**
TO8D : **3990 F**
TO16 : **4990 F**
mono

+ 12 % de produits gratuits

THOMSON

THOMSON TO8 D
+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 4 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~6190 Frs~~ **4495 Frs**

Donnez la parole, la musique à votre ordi
Synthétiseur Vocal
550 F
tout en français

Donnez tous les moyens de **réussir** à votre enfant

SAC A DOS complet regroupant des programmes éducatif
☐ Niveau CP/CE
☐ Niveau CM
☐ Niveau 6e **550 F**

POINT RELAIS NATHAN/CARRAZ

Imprimante **Thomson** PR 90612
qualité courrier
recopie écran
graphique
2690 F ttc

ACCESSOIRES THOMSON

☐ Contrôleur manette	160 F
☐ Crayon optique	120 F
☐ Extensible incrustation	499 F
☐ Extension mém. 257 K	1 490 F
☐ Imp. 40 cd	800
☐ Imprimante PR 90612	2 690 F
☐ Interface RS 232	499 F
☐ Lect. disq. 640 K	1 350 F
☐ Magnéto.T7-T8-T9 MS	550 F
☐ Souris T8-T9-M6	350 F
☐ Synthe	550 F

OFFRE SPECIALE NOUVELLE ANNEE

Composer votre propre sélection de 3 titres parmi les 6 :
☐ Les Chevaliers
☐ Les Athlètes
☐ Les Athlètes II
☐ Les Futuristes
☐ Les Privés
☐ Les Aventuriers **449 F**

sélection réalisée parmi + de 1000 titres...

☐ Apprends-moi lire 1 maternelle	195
☐ Apprends-moi la musique	225
☐ Arkanoid	210
☐ Assembleur	530
☐ Au nom de l'Hermine	220
☐ Balade au pays de Big Ben	250
☐ Bivouac	199
☐ Blitz	260
☐ Bobo	199
☐ Budget Familial	230
☐ Cobra	215
☐ Compolangues anglais Collège	390
☐ Composition	390
☐ Crazy Cars	210
☐ Dakar 4 × 4	149
☐ Dakar Moto	170
☐ Défi au Tarot	199
☐ Enduro Racer	220
☐ Féérie a, b, c 3-8 ans	250
☐ Ferme a, b, c 3-8 ans	250
☐ Flash Point	210

LOGICIELS THOMSON

☐ Game Over	210
☐ Green Beret	105
☐ Golden 7	225
☐ Hit n° 2 (Spindi + Barry + Hacker	199
☐ Iznogoud	255
☐ J'apprends à écrire	150
☐ J'apprends à lire	150
☐ L'Arche du Capitaine Blood	249
☐ La Bosse des Maths 6e, 5e, 4e	225
☐ La Marque Jaune	299
☐ Le Petit Lecteur 5-8 ans	290
☐ Le Soleil et ses Planètes	225
☐ Le Temps d'une Histoire	245
☐ Les 1001 Voyages	290
☐ Les Athlètes	199
☐ Les Athlètes 2	199
☐ Les Aventuriers	199
☐ Les Chevaliers	199
☐ Les Classiq. (envhais + glou + infe	210

☐ Les Journalistes	845
☐ Les Parents de mes enfants...	199
☐ Les Privés	199
☐ Les Ripoux	199
☐ L'Histoire et les Jeux	295
☐ Mission	220
☐ Peter Pan 4-8 ans	210
☐ Quad	215
☐ Sel. Or (se axe + sapie + mgt + aigle)	199
☐ Slap Fight	210
☐ Space Racer	199
☐ Sports d'Eté	210
☐ Table à dessin	299
☐ Tintin sur la Lune	299
☐ Top Gun	210
☐ Tout Schuss	199
☐ Tricarond 4-10 ans	250
☐ Turbo Cup 944	249
☐ Valise fil (F1 + Sorcer + Arkanoid)	299
☐ Wizzball	230

voir bon de commande page

Crédit immédiat pour tout achat sup. à 1500 F

STARS BATTLE

▲ *Tiger Road*

C'est officiel, **US Gold** vient de signer un accord avec **Lucas Film Games** portant sur la distribution de leurs prochains jeux (précédemment, les jeux étaient distribués par Activision). Créé en 1983, Lucas Film Games démontre une volonté de faire fusionner deux grandes industries du loisir : les jeux micro-informatiques et le cinéma. Du coup, le jeu Indiana Jones sortira en même temps que le film, le très attendu **Indiana Jones : The Last Cruisade**. De même, et je pense qu'il s'agit d'une première, l'annonceur communiquera conjointement sur ses deux produits puisqu'un spot publicitaire présentant le jeu sera présenté au début du film. L'aspect marketing de l'annonce mis à part, il est tout à fait intéressant de s'interroger sur les répercussions futures que pourrait avoir sur l'univers assez restreint de l'édition de jeu (comparé à l'industrie du cinéma),

▲ *The Deep*

la rencontre des deux géants Lucas et US Gold. Et si la micro-loisir était en passe de conquérir le grand public tout azimut, quittant (enfin !) son aspect confidentiel ?

US GOLD STRIKES BACK

En attendant le retour d'Indy, US Gold annonce l'arrivée sur 16 bits de **Zak McKracken** et du simulateur de vol **Battlehawks 1942**. Il sera possible de se procurer des accessoires en rapport avec les scénarios de ces jeux. Blouson d'aviateur, déguisements, etc. Bref, tout va être fait pour que nous puissions nous identifier encore plus à nos héros favoris : même le chapeau et le fouet d'Indiana seront mis en vente !

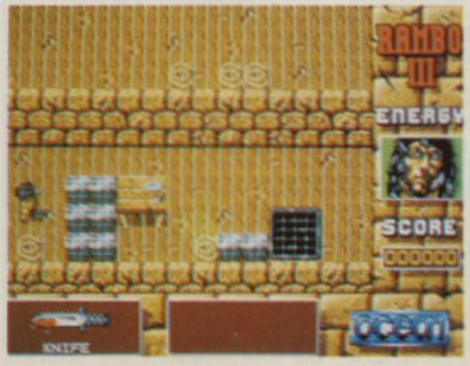
RETURN OF THE SOFTS

Plein de nouveautés ce mois-ci : **Tiger Road** de **Capcom/Go**, un logiciel d'aventure/action qui vous entraînera à la découverte du Japon médiéval (ère Meiji pour les pointilleux). Toujours chez Capcom/Go, **Led Storm**. Cette adaptation d'un jeu d'arcade va vous amener à piloter un véhicule sur de nombreux circuits, puisque le jeu comporte neuf niveaux. Naturellement, vous n'êtes pas tout seul sur la route, d'autant qu'une option permet de jouer à deux. Chez **Océan**, **Rambo 3** est arrivé sur ST. C'est très beau mais encore étonnamment éloigné de la version originale Sega. Chez **US Gold** maintenant, **Road Blaster**, simulation de conduite en 3D. Bien entendu, vous n'êtes pas tout seul sur la route mais par chance, le véhicule est bien armé. A propos d'armes, je vous recommande également **The Deep**. Ah... voilà un jeu qui à l'air sympa ! Comme son nom l'indique, la chose se passe sur et dans l'eau. Plein de monstres et des sous-marins ennemis attaquent votre appareil et... la suite dans un prochain test !

Road Blaster ▼

◀ *Led Storm*

Rambo 3 ▼



les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris ..... **4490 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 ..... **7290 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris ..... **11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 ..... **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	4 990 F
120 D	1 850 F	**AMSTRAD**	
LSP 10	2 790 F	DMP 3 160	2 290 F
MSP 15	4 590 F	DMP 4 000	3 995 F
STAR		LQ 3 500	3 990 F
LC 10	2 490 F	**EPSON**	
LC 10 couleur	2 950 F	LX 800	2 690 F

les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI !

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles ** de plus de 5000 F.

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix AMIGA

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr.	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F

AMIE LE PRO.

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
_____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

MIN

ALLONS A LONDON

Le Prof ST s'emmerdait. "Grr, pas l'ombre d'une nouveauté à se mettre sous la dent...". Du coup, il a été faire un tour à l'Atari Show, qui se tenait à l'Alexandra Palace, dans la banlieue ouest de Londres, fin novembre.

En fait, déception, il n'y avait pas beaucoup d'éditeurs mais énormément de revendeurs. Du coup, les nouveautés n'étaient pas légion. Du côté des éditeurs, relevons quand même :

- **Llama Soft**, la boite du baba en chef des informaticiens, alias Jeff Minter, présentait un jeu qui s'appelle **Andes Attack**, un genre de Defender loin d'être dément, même pas baba ou psychadélique. Bref, c'est nul. Comme si ça ne suffisait pas, ils prévoient aussi six nouveaux softs dont un qui s'appellera **Highways**.
- Chez **Mandarin**, absolument rien de neuf ! On voyait toujours le **Stos**, et **Lombard Rally**, en tête des hit-parades anglais.
- Chez **Microdeal**, il y a avait **Jug** ! Un jeu d'arcade avec scrolling, ça bouge dans tous les sens, bref, c'est génial, c'est le prof ST qui vous le dit ! Vu aussi : **The Grail**, qui nous a tellement branché qu'on vous en a fait un Top du Mois !
- Du côté de **Tyne Soft**, il y avait la version finale de **Circus Game** qui est aussi en Top du Mois, comme quoi vous êtes gatés ! Vu aussi une compilation - **Mega Pack** - affreuse.
- Chez **Psygnosis** ou **Psyclapse**, on finit par ne plus trop savoir, il y avait **Baal**. Lui aussi, il est génial et on en a fait un Top du Mois. Avouez que l'on prend soin de vous.

Voilà, c'est fini pour les éditeurs, à part **Budget UK**, spécialisé dans le domaine public, je vous en reparle plus dans ma rubrique.

Du côté de l'**Atari**, on annonçait le lancement d'une nouvelle société de softs, qui éditera ses propres jeux. Quatre séries de produits bien défini sont prévues. La première : les wargames. Ils bénéficieront de nouvelles routines de représentation en perspective baptisées "Battlescapes". Dedans, il y aura différentes batailles, tel Trafalgar (grr !), les conquêtes de l'Empire Romain, la deuxième guerre mondiale et des jeux de guerre spatiale. Deuxième série : les jeux d'arcade, mais malheureusement, rien n'est prêt ! Troisième série : la réflexion, avec un jeu de Go, de backgammon, du bridge et même un jeu d'échec, mais c'est moins sûr. Quatrième série : des utilitaires de dessin. Tout ça arrivera très bientôt, c'est sûr : Atari est déjà tellement à l'heure pour sortir ses machines que les softs, vous pensez...

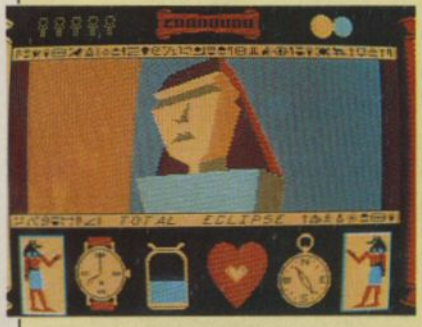
A propos des machines, Atari UK espère réaliser une très bonne année 89. Le nouvel Atari, le ST Plus, devrait sortir avec un blitter intégré, un son supérieur à l'Amiga et une compatibilité ascendante avec les anciens modèles. Pour plus de détails, allez voir les pages "Nouveautés".

J'ai croisé **Steve Bak** dans un couloir, et il va bien, merci pour lui. Il vient de finir **Fright Night** sur Amiga. Un jeu qui rappelle beaucoup *Karate Master* version horreur, mais sans scrolling ! Steve ne programme plus que sur Amiga, zut ! Mais de toute manière, il a décidé d'arrêter la programmation, eh oui. Et vous savez pourquoi ? "*Ben, maintenant, je connais trop bien la machine et ça devient vraiment trop facile*". Ne faites pas cette tête là, on s'en remettra ! Son dernier soft sur ST, c'est le fabuleux **Spitting Images**, je vous en reparle en détails dans ma rubrique. En attendant, Steve va peut-être ouvrir une boutique de "Fish n' Chips" à Paris. Si, si, je vous jure. Même qu'il y aura des merlans et des patates qui scrolleront dans tous les sens...

Jug ▼

TOTALEMENT GÉNIAL

Après *Driller*, sorti il y a quelques semaines sur ST et Amiga, voici le petit dernier de **Incentive** qui utilise lui aussi le *Freescape*, cette technique de représentation 3D absolument géniale puisqu'elle permet également les déplacements en temps réel. **Total Eclipse** se passe dans les années 30, à l'intérieur d'une pyramide égyptienne. L'énigme est suffisamment tordue pour vous retenir de longues heures durant devant votre moniteur et la qualité graphique est sidérante ! Une version Amiga devrait suivre très rapidement.



SPORT EN PROSE

Soccer Simulator, de Microprose, qualifié en page 54 de ce numéro de "meilleur jeu de football du monde" sortira en janvier sur PC et compatibles et peut-être aussi sur ST. Si ces adaptations sont à la hauteur de la version Commodore 64, précipitez-vous sur ce ballon là !

Microprose prépare également un **hockey sur glace** du même acabit, qui devrait être disponible aux alentours de mai.

AMIE LE PRO.

ATARI ST

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	NC
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A3	11990 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DEFI!

PROMO **-50 %** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles ** de plus de 5000 F.

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

les promos

520 STF + moniteur couleur Printel = 4990 F

1040 STF + moniteur couleur Printel = 6990 F

le choix

ACCESSOIRES

MANETTES	
Quick shot 2	60 F
Quick shot turbo	135 F
Speed king	110 F
Professional	155 F
WICO command	285 F
PROTECTION (housse toile plastique)	
Clavier	70 F
Moniteur	80 F
Imprimante	80 F
RANGEMENT	
10 disk 3" 1/2	35 F
10 disk 5" 1/4	45 F
50 disk 3" 1/2	90 F
50 disk 5" 1/4	90 F
100 disk 3" 1/2	125 F
100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ	
Compta Jaguar	1950 F
Le comptable	485 F
Compta MEMSOFT	1550 F
GESTION DE FICHIERS	
Datamat	375 F
Superbase	950 F
Superbase PRO	2450 F
TABLEUR	
K Spread	650 F
Calcomat 2	875 F
VIP Professional	2050 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText	725 F
Sigmun II	1475 F
Rédacteur	480 F
UTILITAIRES	
PC Ditto	760 F
Twist	368 F
K Switch 2	295 F
MUSIQUE	
Creator	2475 F
EZ Track	640 F
Music Cons. set	249 F
Music studio	315 F
LANGAGES	
GFA Basic 3.0	725 F
Interpréteur C	325 F
Lattice	990 F
Profimat	485 F
GRAPHIQUE / VIDÉO	
Film Director	590 F
Art Director	490 F
Quantum Paint	275 F
Cyber Studio	850 F
Aegis Animator	565 F
Spectrum 512	650 F
GFA Artist	495 F
Degas Elite	220 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Draft	780 F
Easy Draw 2	730 F
CAD 3D	380 F
PAO	
Fleet Street Editor	990 F
Publishing Partner	1770 F
Time Work	990 F
ÉDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac maths (B) 1re term.	226 F
Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F
JEUX NOUVEAUTES	
Jeanne d'Arc	245 F
Buggy boy	213 F
Thundercats	220 F
Jet	399 F
Skull	245 F
Overlander	220 F
Arkanoïd II	195 F
Mickey Mouse	220 F
Lords of Conquest	250 F
Disector	250 F

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F
C sur ATARI ST	165 F
Développer en GFA	299 F
Du Basic au C	149 F
Graphismes en 3D	179 F
Graphismes et sons	149 F
La bible de l'ATARI	199 F
Le langage machine	149 F
Le livre de l'IA	179 F
Le livre de 1st Word +	299 F
Le livre du GEM	179 F
Le livre du GFA Basic	199 F
Disquette et disque dur	179 F
Musique et MIDI	149 F
Peeks et pokes	129 F
Trucs et astuces	149 F
Trucs et astuces en GFA	269 F

CONCOURS MICROIDS

Voici les gâtés du mois, ceux qui ont bien répondu au concours **Microïds** du mois dernier. Les bonnes réponses ont été nombreuses, avouons que les questions n'étaient pas très dures. Comme vous avez l'air tous très forts, on vous mettra des trucs plus vicieux la prochaine fois. En attendant, voici les réponses :

1 - Un Quad possède quatre roues, évidemment.

2 - Le premier jeu de Microïds mettant en scène un quad s'appelait...Quad ! Pfff, vachement dur.

3 - Le slogan de Iron Trackers est "Cette fois-ci, vous êtes le gibier".

4 - Dans Iron Trackers, il n'y a absolument aucun sous-marin. Etonnant, non ?

Les gagnants se sont comptés à la pelle, ou plutôt, au sac postal, et du coup c'est la blanche main de Frédérique qui a tiré au sort les bulletins :

1er prix : **Une chaine Hi-Fi laser** avec double platine cassette, tuner radio, enceintes et meuble de rangement pour *Ludovic Adam, 126 Route nationale, 62640 Montigny.*

Du 2ème au 7ème Prix : **Quatre logiciels Microïds** (à leur choix) pour *Nicolas Seigneur (Passais), Frédéric Bapst (Veehaltz), Philippe Rey (Montelimar), Stéphane Nicolas (Morsang sur Orge), Jean-Louis Choplin (Sargé)* et *Jérome Baudu (Niort).*

Du 8ème au 13ème prix : **Trois logiciels Microïds** (à leur choix) pour : *Joseph Dhakaier (Bagnolet), Etienne Porteaux (Compiègne), Phillipe Mestral (Bourg-de-Peage), Alain Thiebot (Tourlaville), Stéphane Pensec (Douarnenez), Didier Icart (Nice).*

Du 14ème au 25ème prix : **Un logiciel Microïds** (à leur choix) pour : *François Engelmann (Moffans), Olivier Longuet (Saint Simon), Christopher Guerin (Paris), Alexandre Muller (Brignoles), Christian Delaune (Genas), Michel Barré (Saint-Herblain), Franck Gastecelle (Longjumeau), Houssam Al-Kaied (Paris), Fabien Lenormand (Chatillon), Jean-Noël Lambert (Aizenaz), David Tourniaire (Avignon)* et *Jérome Dufay (Yerres).*

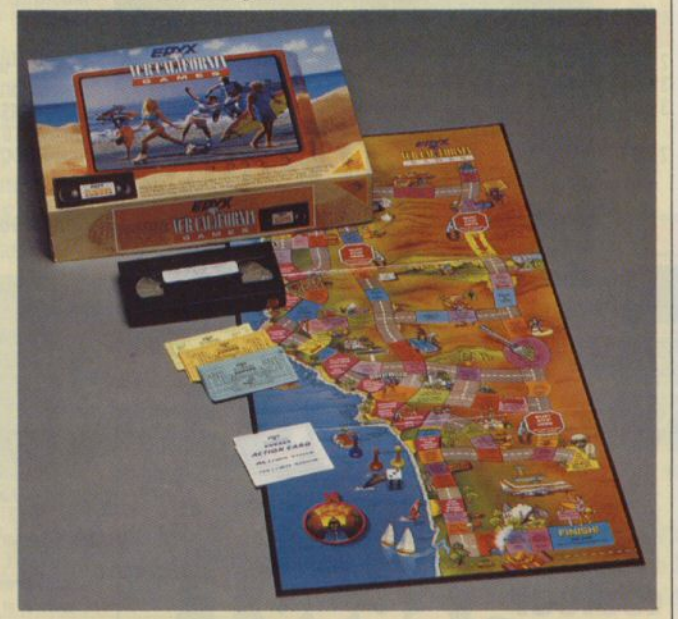
INFOGRAMES DANS LE PÉCHÉ

Nous vous avions annoncé la bonne nouvelle le mois dernier : touchés par la grâce, Christophe Sapet et Bruno Bonnell, d'Infogrames, avaient décidé de se reconvertir dans les images pieuses en éditant *La Plus Grande Aventure de tous les Temps*, une série de vidéo-cassettes relatant l'histoire de la Bible.

Hélas, trois fois hélas : à peine absous pour leurs errements passés, les deux compères se sont replongés avec délice dans le stupre le plus éhonté en se lançant à vice abattu dans la publication de **VCR Games**, des jeux de plateau (de type Monopoly) avec pions, dés, cartes... mais où l'action se déroule sous vos yeux grâce à une vidéo-cassette qui vous permet de jouer de visu.

Les deux premières productions sont **Vidéo-Golf**, où vos coups seront exécutés par de grands champions, et **Vidéo California**, une course-poursuite le long de la côte californienne, avec des concours de planche à voile, skateboard, patins à roulettes, vélo acrobatique.

Eric Satyre attend avec impatience la sortie d'un strip-poker vidéo avec Sabrina, quant à nous, nous ne pouvons que prier pour le salut de ces pauvres pécheurs...



CHAMPAGNE !

C'est le monde à l'envers : alors que les professionnels de la micro ludique ne se sont pas encore organisés pour avoir un véritable salon de la micro familiale qui conviennent à tous et qui soit organisé par un organisme indépendant, voilà qu'un magasin de province a organisé son **Salon de micro-informatique familiale et utilitaire** et ce pour la troisième année consécutive. Il s'agit de **La Clé de Sol**, à Reims, qui est un grand magasin de 1500 m2. 7000 personnes en deux jours (chiffre réel) se sont déplacées pour l'occasion !

Les sociétés Commodore et Atari étaient présentes, ainsi que les éditeurs Infogrames et Loriciels.

L'année prochaine, la surface devrait être doublée.

Nous ne pouvons que féliciter La Clé de Sol, ainsi que les professionnels qui ont participé, pour cette initiative dont l'organisation ne doit pas être une sinécure.

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464	lecteur K7 moniteur monochrome	**1990 F**
CPC 464 C	lecteur K7 moniteur couleur	**2990 F**
CPC 6128	lecteur disk moniteur monochrome	**2990 F**
CPC 6128 C	lecteur disk moniteur couleur	**3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
Cassette	290 F
Disquette DD1	1990 F
Disquette FD1	1590 F
EXTENSIONS	
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F
256 Ko RAM	990 F
256 Ko Silicon disk	990 F
GRAPHIQUE	
Tablette graphiscope II	990 F
Crayon optique DART 464	350 F
Crayon optique DART 6128	690 F
Souris AMX	690 F
VIDÉO	
Digitaliseur VIDI	990 F
Tuner télé	1390 F
Tuner télé avec télécom	1690 F
Scanner DART	790 F
AUDIO	
Synthétiseur vocal	540 F
Synthétiseur musical	980 F
Clavier musical	1350 F
Digital drum	370 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 2000	1590 F
Modem DTL 2000 +	1990 F
Émulateur minitel KENTEL	390 F
INTERFACES	
RS 232	590 F
Adaptateur MP1	590 F
Adaptateur MP2	490 F
Multiface 2	570 F
CÂBLES	
Péritel	150 F
Centronics	150 F
Magnéto	70 F
Doubleur joystick	100 F
Rallonge 464	130 F
Rallonge 6128	160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	**1690 F**	**CITIZEN 120 D**	**1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Maths CM	200/250 F
Autoformation Assembleur	195/295 F	Ortho CM	170/200 F
Calcumat	/390 F	Sciences naturelles	/199 F
Dams	/395 F	**JEUX**	
Datamat	/390 F	Street Fighter	99/149 F
La Solution	/790 F	Sky Hunter	95/155 F
Superpaint	/250 F	Conspiration	109/169 F
Textomat	/390 F	Karate Ace	105/155 F
ÉDUCATIFS		Arctifox	109/169 F
Énigme à Madrid	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Ikari Warriors	95/155 F
Équations	150/200 F	Bad Cat	105/145 F
Espace et solitude	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Exam	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français CM	170/200 F	Cobra	119/169 F
Français sans CP/CM	170 /200 F	Match 3	119/169 F
Géométrie	170/200 F	Unitrax	96/149 F
Le monde	/197 F	Terramex	95/155 F
Maths 2e cycle	200/250 F	Bedlam	96/149 F
Maths 2e cycle II	170/200 F	Nebulus	92/139 F
Maths 3	170/200 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 4	170/200 F	Arkanoïd II	99/149 F
Maths 5	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4/5	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 6	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths CE	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
		Gee Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur de disquette	149 F
Bien débuter CPC 6128	99 F	Programmes et applications éducatifs	179 F
Grand livre du Basic	149 F	Trucs et astuces	149 F
Livre du CP/M Plus	149 F		
Livre du langage machine	129 F		

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

les prix a le choix

a les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions : 2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

a les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N	nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 64	ancien modèle **PROMO**	**800 F**
C 128 D	+ Jane	**3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
Cassette 1530	250 F
Disquette SF 1541	1650 F
Disquette DE 1571	2490 F
Disquette SF 1570 **PROMO**	1200 F
MONITEURS	
Monochrome vidéo + son	1000 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F
EXTENSIONS	
256 Ko pour C64 1764	990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F
VIDÉO	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F
Convertisseur PAL RVB	350 F
Tuner télé	1350 F
Tuner tèle avec télécom.	1690 F
GRAPHIQUE	
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F
Souris 128 1351	590 F
Tablette graphiscope II	990 F
Crayon optique	410 F
AUDIO	
Interface Midi	365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC	480 F
Sampler	850 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem DIGITELEC DTL	1590 F
Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
Émulateur minitel	390 F
INTERFACES	
Centronics	890 F
IEEE	1590 F
RS 232	650 F
Power Cartridge	450 F
Action replay IV	625 F
Superpic	425 F

IMPRIMANTES

PROMO

MPS 801	**600 F**	**MPS 1250**	**2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	/ 350 F
Basic 64	/350 F	Tool	/ 350 F
Basic 128	/450 F	Virgule Sénior 64/128	/ 750 F
Calc Result	/200 F	**ÉDUCATIFS**	
Datamat	/350 F	Algèbre I ou II	/ 190 F
Easy Script	/ 100 F	Anglais I à IV	/ 190 F
Extra Tool	/200 F	Grammaire I à VIII	/ 190 F
Géocalc	/350 F	Maître mots	/ 190 F
Géodex	/350 F	Mimi la fourmi	/ 295 F
Géofile	/350 F	Orthographe I à IV	/ 190 F
Géopublish	/495 F	**JEUX**	
Géos	/420 F	American Civil War	/259 F
Géos Fontpack 1	/250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	/250 F	Dark Castle	/195 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Bard's Tale III	/309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Oxford Pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	/ 350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	/ 350 F	Dream Warrior	95/155 F
SuperPaint	/ 350 F	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	/ 495 F	IO	93 F/145 F
Swift 128	/ 450 F		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

amie LE PRO.

a les promos

AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5380 F~~ **4890 F**

a les promos

COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300 F~~ **2490 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 17

LOGOTRON

Lors de son rapide séjour en notre bien-aimée capitale, le célébrissime **Herbert Wright**, de la non moins célèbre firme Logotron, n'a pas résisté à la tentation de venir à Micro News, histoire de nous passer le bonjour d'Angleterre. Nous vous présentons ainsi en exclusivité (comme toujours !) les derniers programmes en cours de réalisation de cette societé devenue maintenant internationale. Il faut tout d'abord savoir que Logotron est né en 1984, ne développant à cette époque que des éducatifs. Ce n'est qu'en 1987 que la société pris conscience de l'importance du jeu à l'intérieur du marché international, d'où la sortie de XOR sur BBC. Fin 87, Logotron décida de développer sur 16/32 bits, tout en gardant un œil sur les 8 bits, notamment sur le Commodore 64. Ainsi, après l'énorme succès remporté par *Starray* suivit de *Stargoose*, Logotron récidive. Tout d'abord, laissons place à **Prospector** (nom encore indéterminé) faisant figure de remake de *Boulder Dash* mixé de *Mario Bros*. L'objectif du jeu ? Très simple, il suffit de passer les 15 niveaux. Chaque fois que vous passez la porte d'un niveau, vous recevez une lettre, chacune constituant un indice permettant de progresser dans le jeu. Par ailleurs, vous ne pouvez pas passer les portes de chaque niveau tant que vous n'avez pas pris tous les masques. De même, **Starblast** s'annonce comme le shoot'em up de l'année 89 tout en offrant de nombreuses autres caractéristiques surprenantes. Bien sûr, le but reste le même (détruire tout ce qui bouge), mais le logiciel devrait surprendre un grand nombre de joystickeurs acharnés. Très attendu aussi, **Eye of Horus**, qui vous transportera au temps des pharaons et vous donnera l'opportunité de vous métamorphoser en oiseau pour vous déplacer. Bref, voici trois jeux ne manquant pas d'originalité et à surveiller de près.

Sortie prévue pour janvier-février pour Amiga, Atari ST et IBM PC.

▼ *Eye of Horus*

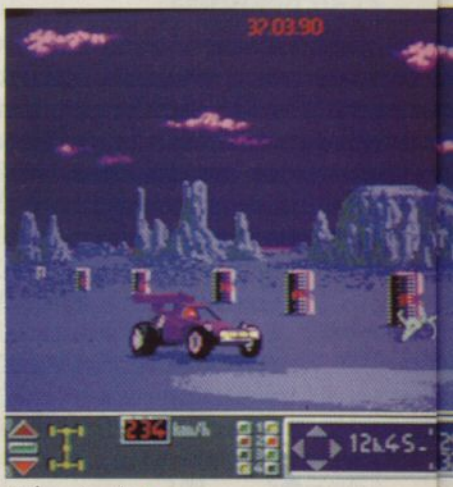
TOMACOK

Coktel Vision ou Tomahawk ? On ne s'y retrouve plus avec ces éditeurs qui créent de nouvelles sociétés !
En tout cas, plusieurs nouveautés sont actuellement en préparation. Elles sortiront soit sur **Tomahawk** soit sur **Coktel Vision**, probablement tirées au pile ou face en dernière minute.

Hermès ▼

Dakar 4 X 4 sera une simulation de course dans le désert, très axée sur le côté conduite, avec le point de vue du conducteur nettement privilégié. Une carte sera incluse dans le packaging, permettant de suivre sa route et les joueurs seront aussi reliés à un satellite par un petit ordinateur de bord (comme dans le Paris-Dakar). On pourra concourir en

Dakar 4 x 4 ▼



Dakar 4 x 4 ▲

voiture ou en moto, les camions étant réservés à l'assistance. Si l'on fait trop de chutes (notamment en moto), l'ordinateur de bord peut être endommagé et il peut éventuellement vous donner des informations erronées du genre "Vous êtes en ce moment à Moscou sur la Place Rouge", alors que vous traversez un village africain. Propagande quand tu nous tiens...
Sortie prévue pour janvier sur ST, Amiga, PC et CPC.

Hermès sera également une simulation mais spatiale cette fois puisqu'elle vous emmènera dans l'espace, aux commandes de la navette européenne. Vous pourrez choisir vos missions : appa-

lage, installation de satellites, connexion entre deux vaisseaux, et tout calculer : décollage, mise en orbite, etc. Sortie prévue en mars sur ST, Amiga, PC, assortie d'une promotion spéciale sur laquelle Coktel fait peser le plus intense mystère...

La Légende de Djel sera, par contre, un jeu d'aventure ayant pour cadre un moyen-âge imaginaire où le joueur évoluera dans des royaumes frappés de malédiction. Le deuxième royaume est frappé de dénatalité car une sorcière y a perdu sa fille ; le troisième royaume est frappé d'épidémies car une sorcière y est atteinte d'une maladie incurable ; le quatrième royaume est dévasté par la famine car une sorcière y est très pauvre. Il faudra, en démarrant du premier royaume (le vôtre), partir en voyage pour retrouver la fille de la sorcière, la potion magique pour guérir l'autre sorcière et de l'or pour la dernière. Il y aura aussi quelques scènes d'arcade et il sera possible de sauvegarder la partie en cours. Disponible fin mars uniquement sur les 16 bits, avec là encore l'annonce d'une promotion aussi mystérieuse qu'originale.

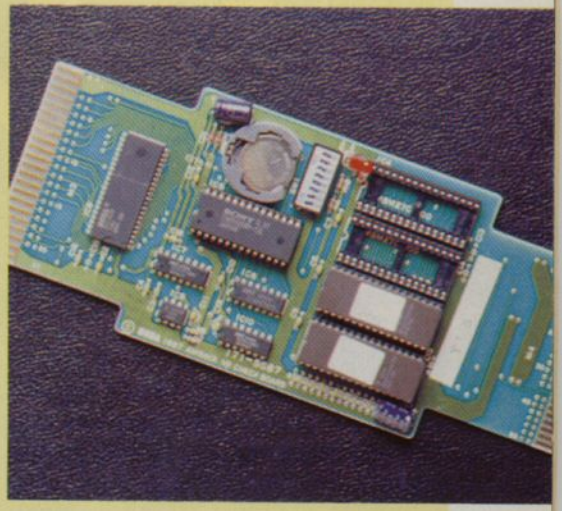
Enfin, **Empire Galactique** devrait être un très beau jeu conçu par François Nedelec (auteur de nombreux war-games et jeux de rôles), mais il ne sortira qu'en septembre 89.

HAUT YS : NEC DANS SEGA !

Vous trouverez en page 98 le test d'un nouveau jeu Sega : **Ys**. Nous avons reçu la cartouche sous forme de prototype : le jeu est finalisé mais les puces sont disposées à nu sur le circuit imprimé double face. Nous avons pensé que cela vous intéresserait de voir ainsi l'intérieur d'une cartouche ; d'abord c'est impressionnant, et puis ça permet de mieux comprendre pourquoi une cartouche sera toujours plus chère qu'une disquette.

On distingue sur la photo les deux EPROM contenant le programme, la pile qui permet de sauvegarder les parties en cours, les switches de configuration et les différents circuits intégrés de marque Sega mais aussi Sony et même Nec !

Il s'agit d'une cartouche d'une capacité de 4 mega-bit, soit 512 Ko. La grande question qui reste en suspens est la suivante : comment font-ils pour faire rentrer tout ça dans une cartouche standard ?



SEX MACHINES

▲ *Teenage Queen, sur Amiga*

ANGÉLIQUE, MARQUISE DES SENS

Les lecteurs sont des petits cochons... Certains commencent en effet à nous envoyer des documents si osés ké si nous les publions nous nous retrouvons en cabane pour le compte !

Par exemple, *Stéphane Pacalet* (de La Côte Saint-André) nous a envoyé une disquette pour Amstrad CPC avec plusieurs jeux ou slide-shows : "Je n'en suis pas l'auteur exclusif mais les autres personnes les ayant créés ne désirent pas être citées..." Ce qui pourrait passer pour de la pudibonderie excessive apparaît, lors de la visualisation de la disquette, comme la prudence la plus élémentaire. L'un des jeux consiste à "s'amuser" avec une certaine Angélique, qui est peut-être marquise mais certainement pas des anges... En voilà une qui n'a pas froid aux yeux, ni sa langue dans sa poche, ni son vocabulaire dans une sacristie, ni son corps dans un couvent ! Ne m'en veuillez pas mais c'est absolument impubliable, crénom la vicieuse ! Le premier slide-show, par contre, montre des dessins de Manara qui, en comparaison, sont de véritables images pieuses.

◀ *Teenage Queen*

DU CUL, UNE FOIS

Philippe Rouxhet (de Liège, Belgique ; 16 ans) est, quant à lui, totalement déchaîné ! Il nous a envoyé une lettre de douze pages qui est un long délire "sismico-porno" ponctué de déclarations passionnelles au journal. Rouxhet demande : "Du cul, encore du cul, toujours du cul !" Il se fait même le porte-parole des autres lecteurs : "Nous sommes en droit d'exiger un dossier complet sur le domaine passionnant de la micro-porno, un dossier en béton armé qui devra traiter à fond du hard et du X ! Pourquoi les éditeurs de logiciels refusent-ils la production de super logiciels de cul ? Y sont-ils tous allergiques ou alors sont-ils tous homos (barrer la mention inutile) ? Si les éditeurs bougeaient un peu leur cul, tout irait mieux. Entre nous, ce serait mieux que leurs shoot'em up qui manquent totalement d'originalité puisqu'ils sont intégralement repompés les uns sur les autres. Quand les éditeurs comprendront-ils enfin qu'ils doivent faire des logiciels qui répondent aux véri-

Les lecteurs se déchaînent, les éditeurs s'y mettent aussi. 1989 sera-t-elle l'année de la révolution sexuelle sur vos écrans ?

tables exigences des consommateurs ? Et en plus, ils y gagneraient un big paquet de fric !" Plus loin dans sa lettre, Rouxhet explique que les jeunes ne sont plus ce qu'ils étaient et que lui-même possède une confortable pile de "revues de charmes" et qu'il visionne souvent, durant le week-end, des cassettes vidéo X... lorsque ses parents sont absents ! (Espérons qu'ils ne liront pas cet article : "Ouh-ouh, papa Rouxhet! Ça boum à Liège ?") Plus loin encore, Rouxhet Junior demande un "Rambo Strip-Tease" (au secours !) par solidarité avec les lectrices : "Pour ne pas être sexiste. Pourquoi les femmes seraient-elles une fois de plus mises sur la touche ?" Il s'attaque même aux éducatifs : "Pourquoi pas des logiciels d'éducation sexuelle ? Pour beaucoup de lecteurs, c'est vital !" Il termine sa lettre en donnant sa bénédiction à Carali et à Lerouge, et en priant Saint Zlika de réaliser son vœu le plus cher : venir à Paris rencontrer la rédaction du journal. Puis enfin : "Que Saint Zlika nous protège du sida et de ce diable complètement dingue d'Exxos." Joignant également le geste à la (chaude) parole, il joint à sa lettre une collection de disquettes "hots" sur C64 : **Eroticon** (Gianksoft), **Dia-Show, Girls** (MCM), etc. Ouf, on ne pourra pas dire après ça que les lecteurs de Micro News n'ont pas une forte personnalité...

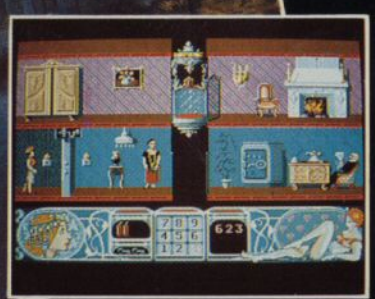
▲ *Teenage Queen*

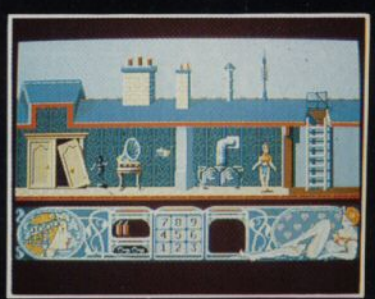
loriciels®

MATA HARI

ESPIONNAGE
CHARME
ACTION

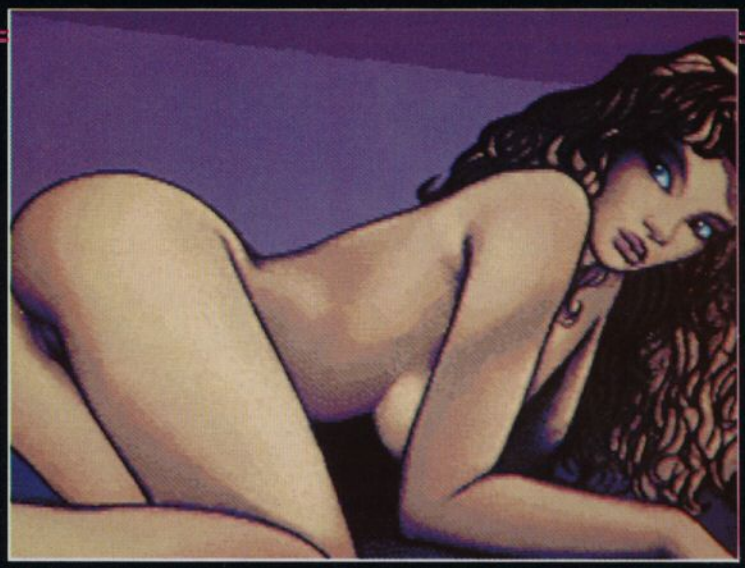
POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC





LES ÉDITEURS A LA BOTTE ET AU FOUET

Et les éditeurs dans tout ça ? Eh bien du côté des éditeurs, ça bouge lentement mais sûrement. Il est maintenant certain que la pétition du journal va accélérer le processus de libéralisation des mœurs dans le monde de la micro ludique. En fait, et pour répondre à certaines questions évoquées dans la lettre de ce cher Philippe, la plupart des éditeurs français ne sont pas personnellement opposés à la mise en chantier de softs plus adultes. Seulement, ils ont un peu l'impression de marcher sur des coquilles d'œufs puisqu'ils fabriquent des produits qui s'adressent essentiellement aux jeunes, voire aux très jeunes pour ceux qui font des éducatifs. Il n'est pas évident, par exemple pour Coktel Vision, de faire cohabiter dans le même catalogue *Emmanuelle* avec *Peter Pan*, qui est un jeu pour enfants de 4 à 8 ans ; d'où peut-être la création de leur nouveau label Tomahawk... Micro News est d'ailleurs également confronté à ce problème et ne peut se permettre de tout publier ; nous sommes un magazine de micro s'adressant avant tout à un lectorat jeune (d'après notre sondage d'été, 50% de nos lecteurs ont entre 15 et 20 ans et 29% ont moins de 15 ans, donc *presque 80% des lecteurs ont moins de 20 ans*) et il n'est pas question pour nous de publier le genre de photos que l'on trouve dans les revues "spécialisées". Ce n'est d'ailleurs nullement notre intention et le but de la pétition était, avant tout, d'attirer l'attention des éditeurs sur le fait que les jeunes sont beaucoup plus mûrs qu'auparavant et qu'il était grand temps d'adapter les jeux à la véritable personnalité de ceux auxquels ils s'adressent.



▲ *Teenage Queen*

▲ *Explora*

Le nombre impressionnant de vos réponses, ainsi que vos lettres, prouvent sans équivoque que vous partagez tous ce point de vue. Les éditeurs le partagent aussi mais ils ne peuvent aller plus vite que "l'air du temps" ou du moins pas trop... Les véritables révolutions sont toujours des évolutions avec des transformations progressives qui se font parfois sans tambour ni trompette.

▼ *Nécron*

LA JARRETELLE QUI CORROMPT

Par exemple, deux choses nous ont indiqué récemment que Micro News fait sans doute avancer les choses un peu plus rapidement dans ce domaine. D'abord, lors d'une réunion professionnelle récente, Infomédia, un éditeur français que nous n'avions jamais rencontré (c'est un tort), est venu vers nous avec une enveloppe en disant : "J'ai préparé ça pour Micro News." Dans l'enveloppe se trouvaient des diapos montrant les passages érotiques du célèbre jeu d'aventure **Explora**, ainsi que de sa suite : **Nécron** (qui sortira prochainement sur ST et Amiga). Quelques jours plus tard, Ere Informatique/Exxos nous envoyait des diapos des passages les plus chauds de son nouveau strip-poker : **Teenage Queen**, qui sera testé en "profondeur" dans le prochain numéro. Und, und... Ere avait joint à l'envoi un splendide porte-jarretelles rose, sans doute pour se faire pardonner le crime de lèse-majesté proféré sur ma personne le mois dernier. C'est là incontestablement le genre d'attention qui me touche... Que pourrais-je désormais refuser à des gens qui ont de tels arguments ? Je ne suis pas Eliot Ness, moi : "L'esprit est prompt mais la chair est faible", comme disait le bon moine en troussant sa servante...

TOUS LUBRIQUES

Tout cela prouve plusieurs choses.

D'abord, dans leur fort intérieur, les éditeurs sont aussi coquins que nous - lecteurs et journalistes de Micro News - mais ça on le savait déjà ; que celui qui n'a jamais fauté nous écrive, il a gagné la médaille d'or de l'hypocrisie.

Ensuite, les éditeurs commencent

Manara ▲

à respecter cette rubrique. C'est bien, on commence comme ça et on se retrouve rapidement à produire des softs en vue de faire un tabac dans Sex Machines. D'ailleurs... regardez les photos de Teenage Queen, ce jeu est totalement à sa place dans cette page. Et en plus, ça a l'air plus que pas mal du tout et même peut-être encore davantage. Nom de nom, enfin un soft qui me bloque la respiration et qui me fait avaler de travers ! Il ne nous reste plus qu'à kidnapper le graphiste et à le torturer jusqu'à ce qu'il révèle l'adresse du modèle et nous serons comblés ! Et en plus, Teenage Queen comporte un terrible secret qui ne vous sera révélé que si vous parvenez à déshabiller entièrement la belle. Ne comptez pas sur moi pour vous le révéler car cela vous enlèverait une partie de votre plaisir et je ne suis pas là pour ça. N'oubliez quand même pas qu'il y a de l'Exxos dans ce soft qui fait enfin rimer ludique avec lubrique, et ce pour notre plus grande jouissance.

JAWOHL !

Quant aux Allemands, jamais en reste pour "z'amuzer un peu, Migro News, magazine franzose,

grosse obzédés, grosse cochons", ils nous ont envoyé une disquette de démonstration sur Amiga d'un jeu d'aventure édité par PM Entertainment : **Holiday Maker**. Ce jeu se joue à la souris mais les souris que l'on y voit n'ont pas l'air très teutonnes avec leur look maoïste ; n'empêche, leurs argumentation

Holiday Maker ▲

politique est très impressionnante, jugez plutôt...

Ach, tout ça n'est qu'un début, continuons le combat ! Rendez-vous le mois prochain. Et pétitionneurs, n'ayez crainte, nous ne vous oublions pas !

Lubriquement vôtre,

Eric Satyre

loriciels®

A 320

SIMULATION
AVENTURE
ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES

AVENTURE ! ACTION !

COBRA SOFT PRESENTE UNE NOUVELLE

SUPER-PRODUCTION

"MEURTRES A VENISE"

Venise est menacée. L'ultimatum des terroristes expire dans 5 heures ! Il est temps que vous entriez en jeu pour désarmorcer la machine infernale...

Dans des décors splendides (la Cité des Doges digitalisée !) rencontrez des dizaines de personnages, faites les parler ! Démasquez les coupables... Analysez les indices ! Vous devrez même vous grimer !

Commedia dell'arte, high-technologie, postiches, armes, poison, mafiosi, cadavres... sont quelques-uns des ingrédients qui composent cette nouvelle super-production réalisée par Bertrand Brocard.

Non seulement vous disposerez d'un jeu passionnant, entièrement graphique, mais aussi de l'outil qui vous permettra d'avancer : un véritable "intégré" comprenant traitement de texte, gestionnaire de fichiers, logiciel de dessin, album-photo... Et pour préparer la phase finale du jeu, la neutralisation de la bombe : un simulateur de montage électronique !

GRAND CONCOURS : Les gagnants vivront le final de "Meurtres à Venise" au cours d'une fantastique Murder-Party ! (Concours sans obligation d'achat - Renseignements chez votre revendeur).

La boite contient plus de 30 indices réels !

COMMANDES
TELEPHONIQUES
85.93.20.01

COBRA SOFT BP155 71104 CHALON S/SAONE CEDEX

ECRANS
ATARI

MEURTRES
A VENISE
23:59
COBRA Soft
J.Mounier

Meurtres
à Venise

VOUS OFF SERVICE :

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST ➤ 4 490 F

1040ST + moniteur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur haute résolution 7 180 F

LOGICIELS ATARI

R-Type	225 F
After Burner	219 F
Dungeon Master	245 F
International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Super Hang-On	195 F
Operation Wolf	189 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Spectrum 512 (D.A.O.) (F)	550 F

SEGA

CONSOLE SEGA
avec 2 poignées
+ Hang on
+ Teddy Boy

➤ 990 F

Pistolet Interactif avec 3 supers jeux de tir 449 F

Lunettes 3D avec Missile Defense 3D 549 F
Konix Speedking (manette) 149 F
Accélérateur 129 F

CARTOUCHES A 169 F

Teddy Boy
Spy Vs Spy

199 F

Bank Panic
F-16 Fighter
Ghost House
Global Defense
My Hero
Super Tennis
Transbot

219 F

Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

259 F

Action Fighter
Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt
Choplifter
Enduro Racer
Fantasy Zone II
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Missile Defense 3D
The Ninja
Out Run
Quartet
Rocky
Secret command
Wonder Boy
World Soccer
Zaxxon 3D
Zillion
Zillion 3D

269 F

Aztec Adventure
Power Strike (Aleste)
Shangaï
Space Harrier
Blade Eagle 3D

299 F

After Burner
Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

349 F

Keisenden

RE UN NOUVEAU LE DÉPÔT-VENTE !

Pour l'achat d'une machine récente (PC, ATARI ST, AMIGA ou MSX), nous reprenons votre ancien MSX en dépôt-vente.

Disquettes de grande marque - double face, double densité
135 TPI
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

AMIGA

Amiga 500 + péritel **4 490 F**
+ démo + 6 jeux dont 944 Turbo Cup

Amiga 500 **7 290 F**
+ moniteur 1084 haute résolution + démo + 6 jeux dont 944 Turbo Cup

Amiga 500 **8 950 F**
+ moniteur 1084
+ imprimante MPS 1250

Moniteur 1084	2 950 F
Moniteur couleur PHILIPS :	
- CM8802 (360 x 285)	1 790 F
- VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Imprimante MPS 1250 mono	1 990 F
Imprimante MPS 1500 couleur	3 390 F
Lecteur de disquettes 3"1/2	1 570 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	95 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F
Tapis pour souris	45 F

LOGICIELS			
Albedo	195 F	Pacmania	235 F
Arkanoïd	265 F	Pow*	279 F
L'Arche du Captain Blood	329 F	Power Styx	179 F
Battle Chess	289 F	Rocket Ranger	299 F
Buggy Boy	259 F	Roger Rabbit	239 F
Capone*	329 F	Sarcophaser	165 F
Chess Master 2000	190 F	Sentinel	230 F
Crash Garrett	389 F	Space Ranger	110 F
Daley Thomson's Olympic Chall.	259 F	Starglider II	259 F
Defender of the Crown	259 F	Test Drive	305 F
Explora	370 F	Thundercats	239 F
Fernandez Must Die	prix NC	Les 3 Stooges	295 F
Flight Simulator II	375 F	Tetris	190 F
Gee Bee Air Rally	220 F	Vampire Empire	210 F
Interceptor	280 F	Xenon	225 F
Karate Kid II	230 F	Zoom	250 F
Leader Board Collection	259 F	944 Turbo Cup	249 F
Le Livre de la Jungle	245 F	**UTILITAIRES**	
Marble Madness	190 F	Deluxe Paint II	695 F
Manoir de Mortvielle	199 F	Sculpt 3D	900 F
Menace	220 F	Package bureautique	2 990 F
Nebulus	259 F	(Maxiplan, Superbase, ProWrite)	
Obliterator	235 F		
Out Run	239 F		

**Fonctionne avec le pistolet*

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**

LES NOUVEAUTÉS 89

L'ANNÉE DES CONSOLES ?

Allons-nous rentrer, début 89, dans une période charnière de l'histoire des jeux vidéo (avant l'invasion du CD-ROM et du CDI) où, parallèlement aux trop rares ordinateurs actifs du marché, nous verrons de nouvelles consoles reconquérir un terrain qu'elles avaient dû abandonner en 84 ?

La Mega Drive et ses accessoires

LA CONSOLE 16 BITS SEGA MEGA DRIVE

Waouh ! Ça y est, j'ai les mains posées (et moites) sur la nouvelle console Sega 16 bits, la Sega **Mega Drive**. Les ventes de la Mega Drive ont commencé au Japon début novembre et les magasins nippons se sont retrouvés "sold out" presque immédiatement : 50 000 unités ont déjà été vendues ! Le prix de la console est là-bas d'un peu moins de 1000 francs, le prix des cartouches d'environ 260 francs. Deux jeux sont disponibles pour le moment : *Space Harrier 2* et *Super Thunder Blade*. J'ai Space Harrier 2 entre les mains (j'aurai reçu le Super Blade lorsque vous lirez ces lignes) mais, avant de l'enficher, laissez-moi vous décrire l'engin.

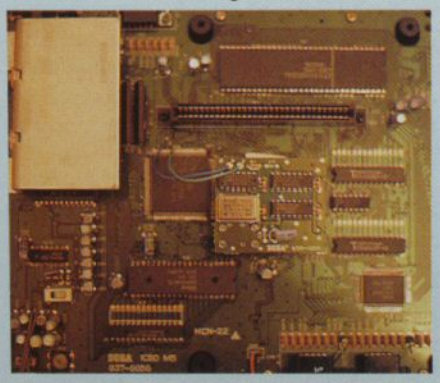
CD... ÉMENT !

On dirait un lecteur de disques compacts avec le sigle 16 bits sur le dessus du boîtier. Il y a même une prise pour connecter un casque sans oublier le potentiomètre de volume sur le dessus, à gauche. On trouve deux fiches pour brancher les joysticks, contrairement à la console Nec qui n'en possède qu'un (la Mega Drive est livrée avec un joystick). Sur le dessus sont également situés les boutons de reset et de mise sous tension (on/off), le "on" étant accompagné de la mention "cartridge lock", signifiant que la mise sous tension de la console bloque la cartouche qui ne peut être retirée qu'après avoir éteint l'appareil (il y a en effet un risque de court-circuit sur toutes les consoles et ordinateurs si l'on retire ou si l'on enfiche une cartouche pendant que l'appareil est sous tension ; ce risque est

▲ *La Sega Mega Drive*

supprimé sur la Mega Drive). On trouve sur le côté un port d'extension dont la destination reste encore mystérieuse ; on parle d'un modem qui permettrait de jouer à deux via les lignes téléphoniques mais, vu le look de l'engin, il y aurait du CD-ROM là-dessous que ça ne m'étonnerait pas... D'ailleurs, deux phrases lourdes d'éventuelles conséquences sur notre futur ludique sont inscrites sur la console : INTELLIGENT TERMINAL/HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE, ce qui indiquerait chez les concepteurs une démarche identique à celle de la console NEC, à savoir que la console est considérée comme le premier maillon "intelligent" d'un concept global de véritable chaîne micro multi-usages (voir plus loin le texte sur la console NEC).

▼ *L'intérieur de la Mega Drive*



SPACE HARRIER 2

Je saisis donc Space Harrier 2 et je l'enfiche dans la console... argh, gasp, gaspation, damned et tutequanti ! "Que vois-je ici paraître ? dit le testeur chassé du paternel micro" (La Fontaine, version 89). C'est, c'est, c'en est... trop ! Les graphismes, les musiques et les effets sonores - ainsi que les vitesses d'animation - dépassent toutes les autres consoles et ordinateurs connus actuellement, y compris la console Nec.

Et la manette ? Regardez moi ce look en croissant de lune ! Elle intègre une touche start et trois boutons de tir qui permettent de choisir les options du jeu. Si vous allez dans "sounds" dans le menu, vous pourrez ainsi écouter l'une des 19 différentes musiques du jeu ; trois niveaux de difficulté sont disponibles ainsi qu'une option "rapid fire" qui vous permet de sélectionner l'auto-fire (youpi !) et "direction" permet même d'inverser le sens des commandes. On appuie sur "start" et voici le héros qui court vers l'écran, pendant qu'apparait le message : *Alert ! Fantasy Land falls into crisis now.* On appuie de nouveau sur "start" pour être confronté au scrolling qui était en arrière-plan, sur lequel s'inscrit le nom du tableau : *Stuna Area.* On peut choisir immédiatement l'un des douze premiers tableaux disponibles mais, si vous ne commencez pas au niveau 1, vous devrez, lorsque vous atteindrez le niveau 12, retourner au premier niveau, ce qui vous empêchera d'aborder le treizième tableau, véritable apothéose puisqu'on y est confronté à tous les monstres qui gardaient la sortie de chaque

niveau précédent !
Vous vous souvenez du cri de rage lorsque votre personnage était touché, dans le premier Space Harrier ? On retrouve ici le désormais familier AARRGHHH !, mais attention ! on est monté de plusieurs étages et nos oreilles ébahies accueillent avec délice le plus beau son digitalisé jamais sorti d'une console ou d'un ordinateur. Warum ? Because la technologie FM de la Mega Drive, celle des synthés Yamaha genre DX7, également disponible sur le nouveau MSX2+, les connaisseurs apprécieront. La statégie du jeu est la même que dans le premier Space Harrier, avec des schémas d'attaque différents et, bien sûr, des graphismes beaucoup plus sophistiqués, agrémentés de musiques infernales !
Il manque quand même quelque chose : les pistons hydrauliques qui faisait bouger la cabine en même temps que le jeu dans la version "luxe" du jeu d'arcade original. Bof, ce sera sans doute pour la prochaine console Sega, la "Mega Sunsorround" ! (It's a joke).

COMPATIBILITÉ

La Mega Drive ne sera pas vendue en France avant fin 89/début 90 à un prix évidemment supérieur au prix japonais. Elle est compatible avec la console Sega actuelle (compatibilité ascendante) : toutes les cartouches Sega actuelles fonctionnent sur la Mega Drive. Nous vous conseillons donc de ne pas attendre l'arrivée de la Mega Drive pour vous plonger dans l'univers Sega (un an, c'est long), surtout au vu des dernières nouveautés (Rambo 3, R-Type) qui sont particulièrement réussies !

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Deux micro-processeurs : 68000 (8 MHZ) et Z80A (4 MHZ).
Mémoire écran : 64 Ko.
Mémoire vive : 74 Ko.
256 couleurs affichables simultanément à l'écran sans contrainte de proximité.
Sorties RGB, RF, vidéo-composite.
Processeur sonore : technologie FM, générateur de sons programmable.
Dimensions de la console : longueur 250 mm, largeur 200 mm, hauteur 80 mm.
Poids : environ 1000 g.

Space Harrier ▼

LA CONSOLE NEC PC ENGINE :

PAS D'IMPORTATION EN FRANCE

Nous avons été les premiers en France à parler de la console NEC **PC Engine** (en mai 88) et les premiers en Europe à publier une photo de cette console connectée à son lecteur CD-ROM (novembre 88). La nouvelle importante à retenir est que le PC Engine ne sera pas importé en France par NEC, la Nippon Electric Company se concentrant avant tout sur le marché professionnel (chiffre d'affaires 87 : 16 millions de dollars). De toute façon, la console Sega 16 bits est plus récente, plus performante, compatible avec les jeux Sega actuels (ce qui lui assure déjà un beau parc de logiciels) et surtout soutenue en Europe et en France par une nouvelle structure d'importation et de distribution qui devrait lui assurer une belle réussite. Sega ne boude pas la France, ne boudons pas Sega !

UN NOUVEAU CONCEPT

Revenons à la console NEC qui préfigure peut-être une nouvelle philosophie de la micro familiale et dont la description des périphériques donne une indication des possibilités de la nouvelle console Sega : on démarre avec la console 16 bits vendue avec une manette ; elle peut se brancher directement sur le téléviseur familial et est apte à plaire à un maximum d'utilisateurs puisqu'elle associe une technologie de pointe à un prix hyper abordable. Pourquoi en effet faire payer des accessoires tels que clavier, langage de programmation, moniteur, souris, etc, à tous les utilisateurs puisqu'on sait qu'une majorité d'entre eux ne sont intéressées que par les jeux ? Les nouvelles consoles japonaises permettent de commencer à un prix très bas, accessible à tous, et de ne faire payer à l'utilisateur que ce qu'il utilise (à technologie égale, la construction d'une console demande environ dix fois moins de puces que pour un ordinateur). Ceux qui veulent aller plus loin y trouvent, quant à eux, l'avantage d'un achat progressif puisque fractionné.

Les options suivantes sont en effet disponibles sur la console NEC : clavier alphanumérique classique, boîtier d'extension pour lecteur de disquettes avec interface pour relier des micro en réseau et pour se connecter à des banques de données, lecteur de CD-ROM fourni avec une plate-forme sur laquelle se logent la console et le lecteur, petit écran couleur LCD à cristaux liquides (taille de l'écran : 10 cm sur 10 cm).

On constate donc que les capacités évolutives de la console n'ont pas été développées au détriment des possibilités techniques puisqu'on a accès à des technologies de pointe qui n'ont rien à envier aux ordinateurs domestiques, loin s'en faut. Il s'agit là d'un concept rationnel et intelligent qui semble bien préfigurer de façon concrète les "machines de jeux" de demain, qui marieront les consoles/ordinateurs avec la hi-fi et la vidéo par le biais du disque compact.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Mode graphique : 512 couleurs simultanément, 256 points par 216 en bit-map, 64 sprites en affichage simultané.
Fonctions musicales : 6 voies, 8 octaves.
Accès mémoire ultra-rapide.
Jeux en format softcards, d'une capacité de deux megabits.
Dimensions des jeux : 85.6 mm de longueur, 54.1 mm de largeur, 2.4 mm d'épaisseur.
Dimensions de la console : longueur 140 mm, largeur 136 mm, hauteur 40 mm.
Poids : 350 grammes.
Prix de la console (au Japon) : environ 1000 francs.
Prix des jeux : environ 250 francs.
Prix du lecteur CD-ROM : environ 2500 francs.

LA CONSOLE KONIX SLIPSTREAM

Konix, le fabricant anglais de joysticks (trois millions de manettes Speedking vendues dans le monde en trois ans), prépare en grand secret la sortie de la **Slipstream**, la première console de jeux anglaise, qui devrait sortir en septembre 89 à un prix d'environ 130 livres (environ 1500 F), avec une trentaine de jeux disponibles en cartouches la première année pour un prix d'environ 50 livres (600 F environ) par cartouche. Si Konix n'arrive pas à produire les cartouches à un prix plus compétitif, des jeux sur disquettes pourraient être disponibles à des prix plus abordables, soit environ 15 livres par disquette (180 F). Un lecteur de disquettes serait alors mis en vente à un prix d'environ 60 livres (700 F), livré avec deux jeux ; le format des disquettes ne serait ni du 3.5 pouces, ni du 5.25 pouces. Une "chaise d'arcade" devrait aussi être disponible, inspirée des fauteuils hydrauliques style *Afterburner* ; elle permettrait de construire son propre cabinet d'arcade.

LES ANGLAIS PRENNENT DES RISQUES

La principale caractéristique de la Slipstream réside dans le fait qu'elle serait construite à la fois autour de la technologie Flare One TGM010 (processeur 8 bits Z80), et en même temps autour de la technologie RISC (reduced instruction set computing) déjà utilisée sur l'Archimedes avec, en plus, un proces-

seur 16 bits 8088 (comme sur les ordinateurs PC). Les informations à ce sujet ne sont pas très précises, les gens de chez Konix entourant leur console d'un véritable mystère. La machine a été dévoilée aux éditeurs lors du PC Show de Londres en septembre, mais tous ceux qui l'ont vu ont été obligés de signer un engagement leur imposant de ne rien révéler sur la machine. Les principaux éditeurs anglais et américains (Gremlin, Ocean, US Gold, Epyx, Microprose) seraient intéressés par les possibilités de développement, en tout dix sociétés auraient signé un accord pour produire trois titres chacun la première année. Konix a en effet décidé de suivre une politique de développement similaire à celle de Nintendo : les grands éditeurs auront la possibilité de développer sur la console, sous réserve de l'accord préalable de Konix.
La console serait d'abord vendue en Europe, puis aux Etats-Unis et au Japon en 1990. Les prévisions de fabrication seraient d'un million de consoles par an.

NINTENDO
LA RANÇON DU SUCCÈS

Nintendo n'aurait pas l'intention de sortir une console 16 bits, du moins pour le moment, car les gens de Nintendo pensent que le potentiel de la console actuelle n'a pas encore été pleinement utilisé (*seulement* 12 millions de consoles vendues rien qu'au Japon et entre trois et six millions vendues aux Etats-Unis !). Ils disent aussi que les éditeurs n'arrivent déjà pas à développer comme ils le voudraient sur la console actuelle, ce qui est vrai, la demande des éditeurs étant supérieure aux autorisations données par Nintendo. La sortie d'un jeu sur Nintendo est en effet considérée comme une véritable aubaine, en regard des possibilités de ventes : Gradius (Nemesis) s'est vendu à 7 millions d'exemplaires, quant à Dragon Quest 3, il s'est vendu au Japon à un million d'exemplaires le premier jour de sa sortie ! A titre de comparaison, une super vente en France, c'est 40 000 exemplaires...
Bref, Nintendo est trop submergé par le succès de la console actuelle pour avoir envie de passer à une console 16 bits. Pour le moment du moins.

LES PRONOSTICS DE PIERRETTE NIOUZE
(Interviewée par Léon Zirom, en direct de Longchamp)

Léon Zirom : Ma chère Pierrette, ma chère Pierrette Niouze même - n'ayons pas peur des mots - quels sont vos pronostics pour les courses de consoles en 89 ?
Pierrette Niouze : Merci mon cher Léon. Il s'agit donc ici d'une course à cinq partants - Atari , Konix, NEC, Nintendo, Sega - et il n'y a place (tout du moins en France) que pour un seul vrai vainqueur.
Mes pronostics sont les suivants. Eliminons d'abord NEC qui pourrait, s'il le désirait, mettre en course PC Engine, un cheval aux qualités certaines, mais NEC ne participera pas aux courses en 89, sauf imprévu. Nous nous retrouvons donc avec quatre partants dont deux présentent des chevaux que personne, jusqu'à maintenant, n'a jamais vu courir : Atari et Konix. Atari ayant déjà été pris, de par le passé, en flagrant délit de délire, c'est-à-dire annonçant la venue prochaine de chevaux qui se sont ensuite fait attendre pendant de longs mois, vous nous permettrez, mon cher Léon, d'être quelque peu sceptique et de réserver notre jugement.
Léon Zirom : Ma fosse aussi est septique mais ma jument, par contre, n'est pas réservée...
Pierrette Niouze : Mon Dieu, Léon, quel boute-en-train vous faites ! Grand fou, va !
Léon Zirom : Et quels sont vos pronostics, ma chère Pierrette, pour Konix et son cheval Slipstream ?
Pierrette Niouze : Le problème est différent pour Konix que l'on ne saurait taxer de mythomanie et qui devrait nous proposer avec Slipstream, un cheval inédit et original qui a au moins la qualité d'innover. Mais c'est la première fois que les Anglais se mettront en piste sur le terrain glissant des courses de consoles et, face aux deux géants japonais puissants et expérimentés, arriveront-ils à tenir la distance ? Répondre à cette question relèverait pour l'instant de la pure médiumnité, d'autant plus que Slipstream est entouré de mystère et que nous avons finalement très peu d'informations à son sujet.
Léon Zirom : Nous ne doutons pas, les téléspectateurs et moi-même, que la médiumnité soit l'une de vos qualités, vous qui en avez déjà tant...
Pierrette Niouze : Léon, vous me flattez, mais malheureusement cela dépasse mes compétences. Il reste donc en lice Nintendo et Sega et là je mise sans hésiter sur Sega ! Il est vrai que Nintendo a vendu à ce jour plus de dix millions de consoles, mais son succès ne s'est pas propagé en Europe comme il l'a fait au Japon et aux Etats-Unis. Peut-être justement parce que le succès dans ces deux pays a été très important, l'intérêt d'une véritable politique de marketing européen passe manifestement au second plan pour Nintendo. La pénurie en roms y a aussi été pour quelque chose et Nintendo préfère apparemment envoyé d'abord ses cartouches là où elles se vendront le plus rapidement, c'est-à-dire au Japon et aux Etats-Unis. Il y a donc actuellement en Europe une brèche dans le marché de la console et Sega nous semble le mieux habilité pour conquérir ce marché en 89. Il a l'avantage de présenter un produit qui existe déjà, qui est dans la continuité de la console actuelle et qui allie une haute technicité à un prix accessible.
Mon cheval favori est donc Mega Drive, une jument racée et élégante, qui a d'ailleurs de qui tenir : sa mère a encore bon pied bon œil et nous semble, en attendant l'arrivée de Mega Drive dans un an, un choix actuel judicieux puisque tous ses accessoires resteront utilisables par la suite ! Slipstream reste un outsider possible, bien que ses chances face à Sega ne me semblent pas très fortes.
Léon Zirom : Pierrette Niouze, merci, au nom de mes camarades et de moi-même ! C'était Léon Zirom en direct de Longchamp. A vous les studios, à vous Cognacq-Jay !

CONSOLE AMIGA :
SOUS LE MANTEAU

Une rumeur de console Amiga circule en ce moment, sans que l'on puisse dire si elle est véritablement fondée. On parle d'une console construite sur la base de l'Amiga actuel et qui arriverait dans un an environ. Mais Commodore serait inquiet de l'image "loisirs" bien évidemment véhiculée par une éventuelle console, alors qu'avec l'Amiga 2000, machine polyvalente, Commodore tente d'imposer une image plus professionnelle. Wait and see...

MSX 2+ : C'EST BEAUCOUP PLUS !

Gag : on croyait le MSX mort et enterré et les Japonais sortent un nouvel MSX, toujours en 8 bits et toujours compatible avec les MSX1 et 2.
Re-gag : 19 268 couleurs sont disponibles et le processeur sonore utilise le nec plus ultra en matière de synthèse sonore : la technologie FM développée par Yamaha.
Question : verrons-nous un jour en France ce nouveau bijou nippon ?

Voici les bases du nouveau standard MSX 2+ tel qu'il a été défini par les constructeurs. (Attention, il s'agit d'un ensemble de conditions minimum qu'une machine doit réunir pour correspondre au standard. Cela dit, de très nombreuses machines peuvent avoir des capacités supplémentaires !).

Micro-processeur Z80. Le même que dans les MSX1, les Amstrad CPC, les Spectrum, etc. Bref, de ce côté-là, il n'y a malheureusement rien de neuf. C'est, on le verra, le seul reproche que l'on puisse faire au nouveau standard. Regrettons quand même que le passage au 68000 ne soit pas encore pour aujourd'hui dans l'Empire du Soleil Levant.

Abordons maintenant des choses plus réjouissantes, les capacités graphiques. La haute résolution atteint 512 par 424 avec - accrochez-vous au joystick, j'enlève l'échelle - une palette de 19 268 couleurs ! Boum. Ça va faire un choc aux fanas d'Amiga. En plus, le co-processeur vidéo est d'enfer et inclut, en hard, un scrolling vertical et horizontal. Cette fois-ci, ce sont les possesseurs de ST qui vont en faire une jaunisse. Je signale, en passant, que les MSX 2+ ont une mémoire vidéo de 128 Ko.

Au niveau sonore, les MSX 2+ font également très fort, jugez plutôt : c'est bien. Pardon ? Vous voulez des détails ? Le processeur sonore utilise la synthèse FM que l'on rencontre d'habitude dans les claviers professionnels comme le DX7 Yamaha, ce qui n'est pas un hasard car le brevet appartient à Yamaha. C'est pourquoi le MSX1 CX5M Yamaha possédait déjà ce type de processeur. C'est une puce de ce genre que l'on trouve dans les fameuses cartouches Konami genre *Parodius*. Le processeur dispose de 8 octaves en stéréo et de 64 présets modifiables. Pour plus de détails ou des explications, reportez-vous à la rubrique musique.

La Rom fait 80 Ko et inclut le Basic et le Dos, mais on ignore encore s'il s'agit de versions vraiment nouvelles, si ce n'est bien sûr qu'elles gèrent les nouvelles capacités des machines. Le standard Ram est de 64 Ko, ce qui peut sembler léger, mais plusieurs machines disponibles au Japon offrent 256 Ko, donc pas de lézard. Enfin, c'est plus classique, un lecteur de disquettes format 3 pouces et demi et deux prises joysticks, le tout pour un prix qui se situe entre 2000 et 3000 francs suivant les modèles. La plupart des grands constructeurs japonais ont sorti un ou plusieurs MSX2+ : Sony HB-F1XDJ et HB-F1XDmk2, Sanyo PHC-70FD, Panasonic FS-A1WX et FS-A1FX, etc.

Les premiers jeux MSX2+ sont également disponibles au Japon, notamment une nouvelle version de Laydock : Last Attack (T&E Soft) et de F1 Spirit (Konami), tous les deux sur disquettes. *Laydock+* offre un scrolling vertical et horizontal. *F1 Spirit+* est une version améliorée de la première version MSX1, avec un plus grand choix d'accessoires automobiles et de circuits disponibles et on voit les voitures de derrière et non plus du dessus. Les graphismes sont exceptionnels, approchant aisément les standards de l'Amiga, si ce n'est plus. Les musiques et les effets sonores sont d'une exceptionnelle pureté, grâce à la technologie FM.

Date de disponibilité du MSX2+ en Europe et plus spécialement en France encore inconnue.

▲ *Laydock+*

F1-Spirit+ ▲

▲ *Le MSX2+ Panasonic FS-A1FX*

Suite page 144

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente .

LAST

NINJA 3

Il revient pour se venger !

Il est né par temps de paix mais il a fait la guerre.
Le guerrier de l'ombre franchit les barrières
du temps et revient pour accomplir sa mission :
Aujourd'hui à Manhattan,
il doit détruire le diable éternel... KUNITOKI !

Photos d'écran sur Commodore

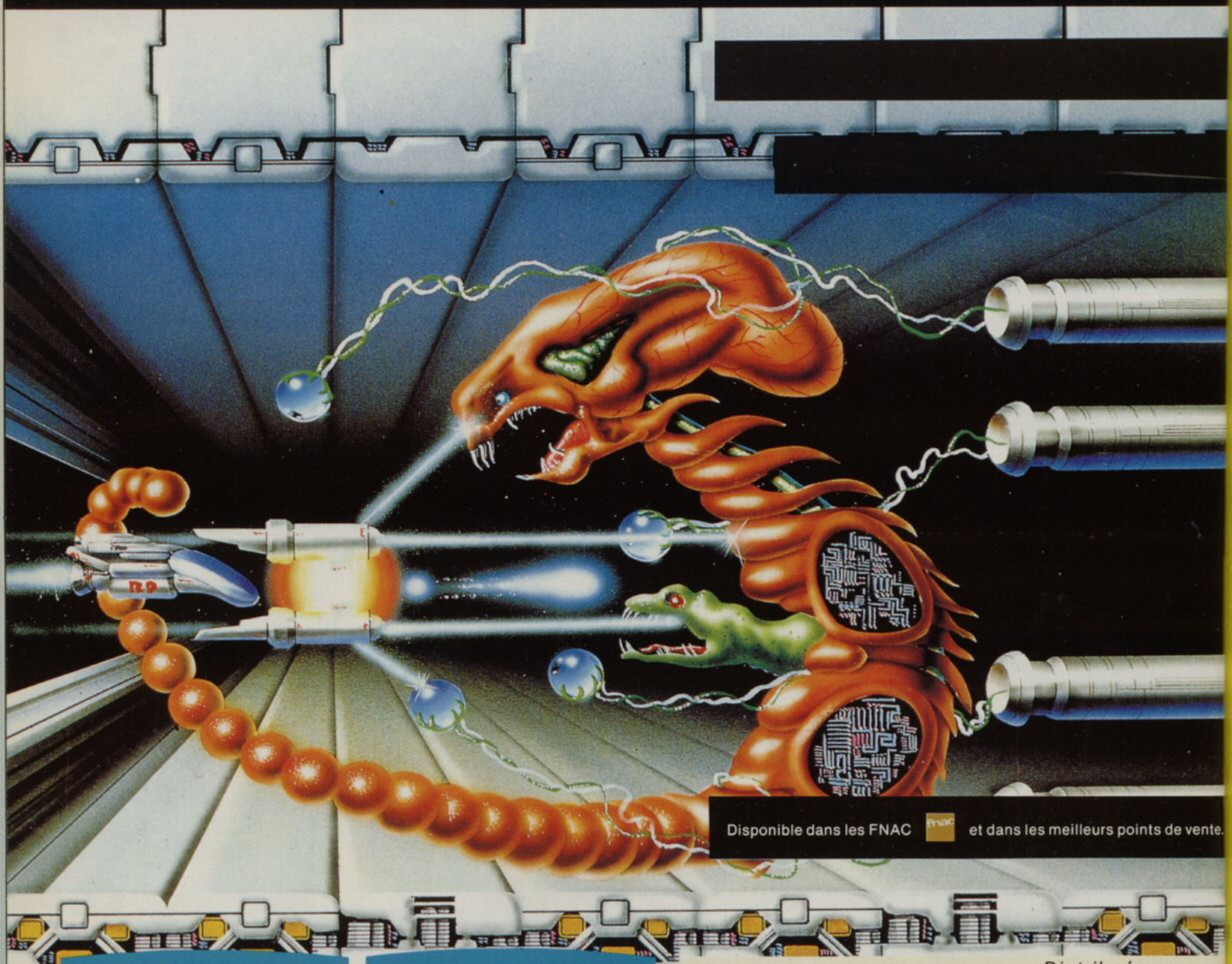
Disponible sur
C64/128 cassette et disc
Amstrad CPC cassette et disc
Spectrum cassette

Distribué par

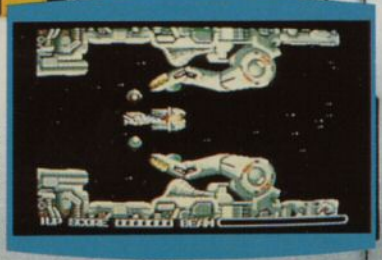
UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

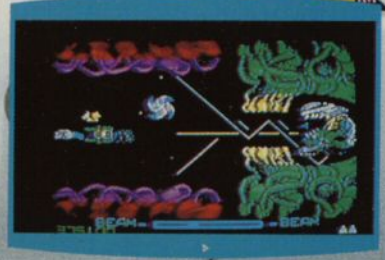
R-TYPE™



Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



Atari ST screen shot



Commodore screen shot

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Distribué par

UBI soft

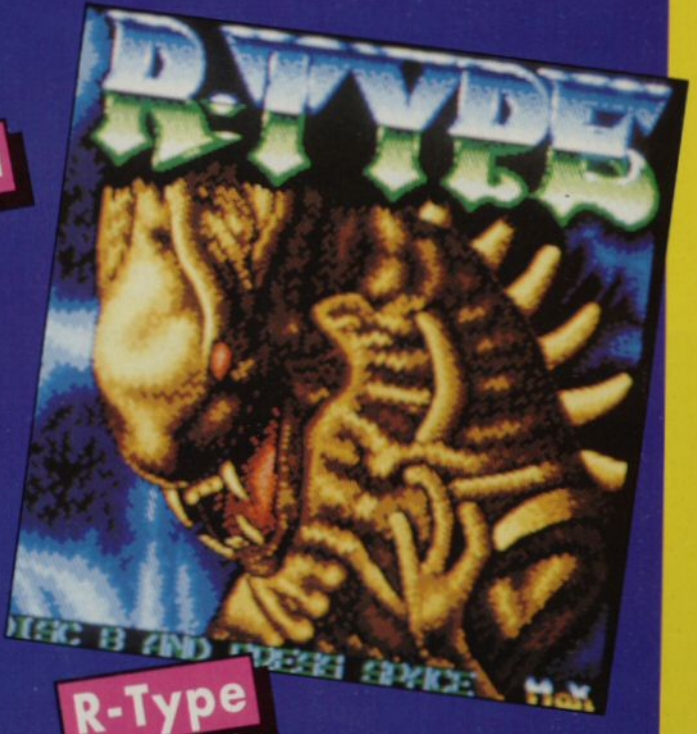
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

LES TOPS DU MOIS

Caveman

International Karate+

Grail



R-Type

Bombuzal

THE GRAIL

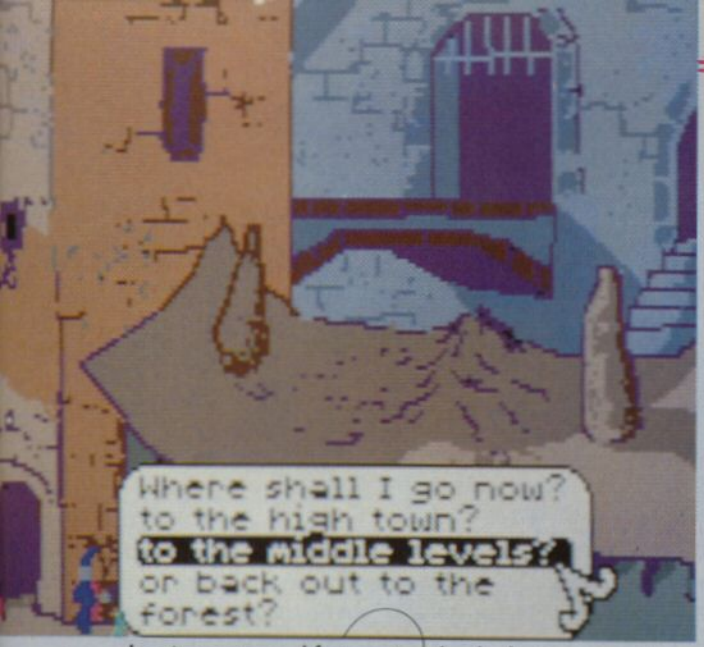
Jusqu'à la lie !

Parfois, les éditeurs de logiciels d'aventure semblent s'égarer dans le sinueux chemin de la complexité, oubliant que chaque jour, débarquent sur le marché des aventuriers novices. Heureusement, The Grail arrive à point nommé pour rappeler aux uns (les éditeurs) et aux autres (les utilisateurs : vous et moi) qu'un jeu peut être d'un emploi simple tout en demeurant passionnant. Je vous rassure, les vieux routiers y trouveront aussi leur compte.

Remarquez, le jeu est tellement simple d'emploi que cette entrée au top a suscité quelques tensions au sein de notre rédaction. En fait, c'est curieusement prof ST qui s'est déchaîné contre Grail. Il a commencé par dire que c'était très beau mais que ça avait l'air chiant. Puis, il s'est mis très vite à baver en se roulant par terre. On l'entendait parler du manque de scrolling et d'absence d'animation, à la suite de quoi Moulinex en a profité pour dire que le logiciel lui plaisait (doc Amiga a ouvert la bouche pour dire un truc, mais un simple rergard lui a fait comprendre que prof ne le supporterait pas). Voyant cela, j'ai donc décidé d'inaugurer une nouvelle forme de test : chacune des parties mises en cause va donner son avis et vous débrouillerez le tout. Avant de jeter Moulinex et prof ST dans l'arène et de les regarder s'écharper, laissez-moi vous parler du logiciel de façon plus sereine et objective. The Grail, c'est à dire Le Graal, est l'un des objets que vous devrez retrouver dans cette aventure (dans la mythologie chrétienne, le Graal est représenté par un calice ayant soit-disant servi à recueillir le sang du Christ). Ici, la coupe vous servira à guérir les gens d'une terrible fièvre les transformant en monstre. Comme dans la légende, seule une âme pure peut prétendre posséder le Graal, aussi le logiciel tient compte des actions entreprises par les personnages principaux (le magicien et son assistant bossu).

DES FAITS

Toutes les commandes se font à la souris. Les dialogues apparaissant dans les bulles permettent, suivant le cas, de suivre le déroulement de l'aventure ou bien de valider une action. Dans ce cas, le personnage s'interroge : "Pensez-vous que je doive continuer vers la droite ou dois-je retourner dans la forêt ?". Il s'agit d'un exemple hein, d'autant plus mauvais que tout se passe en anglais. Bref, une fois que le texte est affiché, il suffit de passer le pointeur de la souris dessus. A cet instant, les parties du texte faisant office d'options apparaissent alors en mode inversé ; il n'y a plus qu'à cliquer pour valider et paf ! on passe à la suite. Idem en ce qui concerne certains éléments du décor qui cachent parfois des objets à ramasser. De plus, le logiciel est plein d'humour et certains dialogues valent leur pesant de citrouille volante (ceux qui y joueront comprendront !). Bien entendu, il suffit de cliquer sur l'autre bouton de la souris pour qu'un menu de sauvegarde apparaisse. A l'ordre



des réjouissances, il faut aussi parler des bruitages digitalisés, vraiment écroulants, et surtout des graphismes. Alors là, c'est question de goût. Après analyse formelle (ça me rappelle mes cours d'histoire de l'Art !), nous pouvons dire qu'il y a beaucoup de nuances et que l'Atari affiche beaucoup plus de couleurs qu'à l'accoutumée. Ce serait du mode 512 que ça ne m'étonnerait pas. En étant moins formel, je peux dire que je trouve aux graphismes un réel style et que certaines nuances font penser à de l'aquarelle. C'est très très beau.

Et sur ce, je laisse la parole à mes deux confrères.

POUR (Moulinex) : ce qui est très sympa, c'est que le logiciel reprend le principe du jeu d'aventure classique, c'est-à-dire qu'une action réussie induit un changement de lieu, donc de dessin (splendide). Là où le logiciel se révèle génial, c'est que le sempiternel analyseur de syntaxe ou la commande par icônes (faussement ergonomique à mon goût) sont remplacés par des bulles apparaissant lorsqu'on clique sur un personnage. Plus simple d'emploi, tu meurs !

CONTRE (prof ST) : ce qui est nul, c'est que le logiciel reprend le vieux principe du jeu d'aventure classique, c'est-à-dire qu'une action réussie induit un changement de lieu, donc de dessin (pas terrible). Là où le logiciel se révèle encore plus nul qu'il en a l'air, c'est que l'analyseur de syntaxe ou la commande par icônes (réellement ergonomique à mon goût) sont remplacés par des bulles apparaissant lorsqu'on clique sur un personnage, comme dans certains éducatifs ringards. Plus simpliste, tu meurs !

Deux disquettes Microdeal pour Atari ST. Annoncé sur Amiga. **C.B.**

SOFTAGE EN FETES

1ème CADEAU : SOFTAGE OUVRE DE 8 h A 22 h MEME LE DIMANCHE
2ème CADEAU : SOFTAGE VOUS INFORME SI VOTRE COMMANDE SERA LIVRÉE AVANT NOEL
3ème CADEAU : SOFTAGE N'ENCAISSERA VOS CHEQUES QUE LE 5 JANVIER 1989

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64

1943	84	134
AIRBONE RANGER	94	190
ANDY CAPP	97	130
ARCADE ACTION	94	170
ARKANOID II	80	114
ARTIC FOX	94	150
BANGKOK KNIGHTS	100	144
BARDS TALE	94	150
BARS TALE II		174
BARDS STALE III		174
BATTLE ISLAND	97	150
BEYOND THE ICE PALACE	90	114
BIONNIC COMMANDOS		124
BLOOD VALLEY		130
BUGGY BOY	94	137
CHESSMASTER 2000	94	144
CHUCK YEAGER	90	134
COLONIAL CONQUEST		240
CORRUPTION		198
CYBERNOID		130
CYBERNOID II	92	140
DALEY THOMP. OLYM.	84	124
DARK CASTLE	94	134
DEFITS DE TAITO	129	175
DEF. OF THE CROWN	120	124
DEJA VU		144
DEMON STALKER	94	144
EARTH ORBIT STATION		174
ELITE COLLECTION	130	160
EMPIRE CONTRE ATT.	100	140
F-15 STIKE EAGLE		140
FAERY TALE		289
FERNANDEZ MUST DIE	104	134
FIRE FLY		84
FIST 'N' THROTTLES	130	175
FLIGHT SIMULATOR II	264	344
FLINSTONES	94	150
FRANK BRUNO'S B. B.	125	175
FRIGHT MARE	90	130
FURY		150
GAME SET & MATCH	94	180
GARY LINEKER	84	134
GEE BEE AIR RALLY		137
GETTYSBOURG		250
GOLD SILVER BRONZE	130	180
GUNBOAT		134
GUNSHIP	120	190
HAWKEYE	97	130
HOT SHOTS	90	124
HYSTERIA		140
IKARI WARRIORS	87	140
IMPACT		130
INTENSITY	100	150
JET		294
KAMPFGRUPPE		290
KARATE ACES	124	144
LA COLLECTION KOMANI	94	170
LA GEURRE DES ETOILES	94	140
LEGACY OF ANCIENT		174
LES GEANTS D'ARCADE		170
LORD OF CONQUEST	94	150
MAGNIFICIENT SEVEN		170
MEACH BRIGADE		290
MICKEY MOUSE	90	140
MINI PUTT	94	150
MOEBIUS		184
OCEAN RANGER		236
PANZER STRIKE		274
PATTON VS ROMMEL		144
PIRATES	140	145
PLATOON	84	134
POOL OF RADIANCE		236
POWER AT SEA	94	150
POWER PYRAMIDS	85	129
PROJECT STEAL FIG.	114	190
SALAMANDER	84	130
SILENT SERVICE	84	130
SINBAD		144
SIX PACK VOL 3	100	150
SKATE OR DIE	94	150
SLAINE	94	150
SOLDIER OF FORTUNE	102	132
SPY VS SPY TRILOGY	100	144
SUBBATTLE		144
SUMMER OLYMPIAD	87	124
SUPER SPRINT		130
SUPPREME CHALLENGE	132	165
TARGET RENEGADE	80	114
TERRORPODS	82	140
TETRIS	90	144
THE THREE STOOGES		150
THUNDERCATS	94	140
TOP TEN COLLECTION	94	114
TRESORS D'US GOLD		150
TRIVIAL PURSUIT JR	104	230
TRIVIAL PURSUIT	104	230
TYPHOON	89	119
ULTIMA IV		184
ULTIMA V		266
UNITRAX	100	144
VAMPIRE EMPIRE	90	110
VINDICATOR	74	110
VINDICATOR	74	110
VIXEN	94	150
WARGAMES CONST SET		190
WASTELAND		150
WHERE IN EUROPE		320
WINTER GAMES II		130
WONDERBOY		114
WORLD TOUR GOLF		134
CHUBBY GRISTLE		144
COLONIAL CONQUEST		240
CYBERNOID		175
DALEY THOMPSON		180
DEFENDER OF THE CROWN		234
DEFLEKTOR		170
DUNGEON MASTER		210
ELITE		220
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		170
FERNANDEZ MUST DIE		219
FIRE & FORGET		214
FLIGHT SIMULATOR II		324
FLINSTONES		134
GAUNTLET II		174
HOT SHOTS		160
ICE HOCKEY		230
JEANNE D'ARC		214
JET		300
LEATHERNECK		154
LES GUERRIERS		234
LOCKON		274
MANOIR MORTEVILLE		165
MANIAX	134	184
MOTORBIKE MADNESS		137
NEBULUS		169
NETHER WORLD		180
NORTH STAR		154
OBLITERATOR		190
OUT RUN		170
OVERLANDER		180
PHANTASIE III		204
PLATOON		160
POWERDROME		220
PREDATOR		154
QUESTRON II		194
RETURN TO GENESIS		170
ROLLING THUNDER		170
SARGON III CHESS		234
SCRABBLE DE LUXE		200
SENTINEL		154
SHACKLED		174
SHADOWGATE		284
SIDE WINDER		90
SILENT SERVICE		210
SINBAD		220
SKYCHASE		205
SORCERY PLUS		184
SPIDERTRONIC		210
STARGLIDER 2		210
STARRAY		184
STAR STREK		160
STRIKE FORCE HARRIER		150
TEST DRIVE		216
TETRA QUEST		186
THE ENFORCER		120
THE HUNT FOR RED OCT		170
UNINVITED		210
VAMPIRE EMPIRE		154
VIXEN		170
VOYAGE AU CENT. D.L. T.		214
WARGAMES CONST SET		236
WHER TIME STOOD STILL		174
WHIRLIGIS		184

ATARI ST

1943		175
5 STARS OCEAN		209
AROUND THE W. IN 80 D.A		184
BAD CAT		174
BILL PALMER		174
BUBBLE BOBBLE		184
CARRIER COMMAND		214
WINTER GAMES II	87	137

AMSTRAD

1943	87	134
20.000 LIEUES S/LES MERS		155
ALTERNATIVE W. G.	84	134
ACTION FORCE	94	144
BARDS TALE		180
CHUBBY GRISTLE	80	150
CONSPIRATION	120	160
DESOLATOR	87	137
ELITE COLLECTION	137	180
EMPIRE C. ATTAQUE	90	140
FIRE & FORGET	100	130
FRANK BRUNO'S B. B.	120	170
GAME OVER		110
GARY LINEKER	84	134
GOLD SILVER BRONZE	130	190
GUNSHIP	137	180
HOT SHOTS	90	124
HURLEMENTS		144
IKARI WARRIORS	87	114
KARATE ACES	110	140
LEADERBOARD COLL	130	160
MANGE CAILLOUX	80	120
MICKEY MOUSE	90	140
NIGHT RAIDER	87	130
OVERLANDER	90	144
OF SHORE WARRIOR	120	154
PETER BEARDSLEYS	87	150
PIRATE		134
RASTAN	70	124
ROAD BLASTERS	94	130
ROLLING THUNDER	74	137
SALAMANDER	80	130
SHACKLED	84	137
SIDE ARMS		130
SILENT SERVICE	84	140
SIX PACK VOL. III	100	150
STREET FIGHTER	80	137
SUPER SPORT	84	130
THEY SOLD A MILLION II	84	120

AMIGA

20.000 LIEUES S/LES MERS	199
AARGH	189
ADV CONST SET	169
BALLADE AU PAYS DE B. B.	210
BARDS TALE	209
BARDS TALE II	236
BATTLE CHESS	230
BEYOND THE ICE PALACE	199
BMX SIMULATOR	129
BONJACK	249
BUBBLE GHOST	205
CARRIER COMMAND	236
CHESSMASTER 2000	189
CHUBBY GRISTLE	149
DALEY THOMPSON	209
DEFENDER OF THE CROWN	229
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
AMIGME A OXFORD	210
EXPLORA	329
FAERY TALE ADV	329
FEARY FORMULA 1	239
FLIGHT SIMULATOR II	329
FLINSTONES	139
FOOTBALL MANAGER II	186
FUTUR TANK	139
GALACTIC CONQUEROR	225
GARFIELD	230
GEE BEE AIR RALLY	189
GETTYSBURG	239
GLOBAL COMMANDER	275
GOLDRUNNER	205
HOT SHOTS	185
IKARI WARRIORS	205
JEANNE D'ARC	219
JET	335
LA GUERRE DES ETOILES	185
LA PANTHERE ROSE	185
LEATHERNECK	159
MANIAX	189
MANOIR DE MONTEVILLE	175
MENACE	189
MOEBIUS	209
MOTORBIKE MADNESS	145
NEBULUS	230
NETHER WORLD	192
OBLITERATOR	192
OFF SHORE WARRIOR	225
PANDORA	189
PLATOON	219
POW	259
QUADRALIEN	189
QUESTRON II	225
ROBBERY	185
ROCKET RANGER	250
ROLLING THUNDER	175
SACROPHASER	146
SARGON III	305
SCENERY DISQ JAPAN	165
SIDE WINTER	89
SILENT SERVICE	205
SKY CHASE	209
SOLITAIRE	250
STARGLIDER 2	215
STARGOOSE	189
STREET SPORT BASKETT	189
STRIKE FORCE HARRIER	225
TERRAMEX	139
TETRA QUEST	189
THE ENFORCER	125
THE HUNT FOR RED OCT	215
THUNDERBOYS	129
THUNDERCATS	219
ULTIMA IV	229
VAMPIRE EMPIRE	179
VECTORBALL	145
VIRUS	189
VISA POUR HYDE PARK	210
VIXEN	195
WINIER OLYMPIAD 88	149
ZYNAPS	199

SEGA

ACTION FIGHTER	240
AFTER BURNER	275
ALESTE	240
ALEX KIDD	240
ALEX KIDD II	275
ALIEN SYNDROME	240
ASTRO WARRIOR	240
AZTEC ADVENTURE	230
BANK PANIC	180
BLACK BELT	240
BLADE EAGLE	240
CALIFORNIA GAMES	276
CARNIVAL	240
CHOPLIFTER	240
COMBAT RESCUE	240
DOUBLE DRAGON	270
ENDURO RACER	240
F-16 FIGHTER	180
FANTASY STAR	275
FANTASIE ZONE II	275
FANTASIE THE MAZE	240
GANISTER TOWN	240
GHOST HOUSE	180
GLOBAL DEFENSE	240
GOLVELLIUS	275
GREAT BASE BALL	240
GREAT BASKET BALL	240
GREAT GOLF	240
GREAT VOLLEY BALL	240
KENSEIDEN	275
KUNG FU KID	240
MIRACLE WARRIOR	275
MISSILE DEFENSE	240
MY HERO	180
NINJA	240
OUT RUN	240
OUT RUN 3D	275
PENGUIN LAND	275
QUARTET	240
RAMBO 3	275
RASTAN	275
ROAD TO GLORY	275
ROCKY	240
SAMOURAI WARRIOR	275
SECRET COMMAND	240
SHANGAI	240
SHINOBI	275
SHOOTING GALLERY	240
SPACE HARRIER	275
SPACE HARRIER 3D	275
SPY VS SPY	180
SUPER TENNIS	180
TEDDY BOY	180
THUNDER BLADE	275
TRANSBOT	180
ULTIMA 4	275
WOLEMAN	275
WONDERBOY	240
WONDERBOY II	275
WORLD GRAND PRIX	240
WORLD SOCCER	240
ZAXXON 3D	275
ZILLION	240
ZILLION II	240
CONSOLE	890
LIGHT PHASER +3 JEUX	325
LUNETTES 3D	270
ACCELERATEUR	115

ACCESSOIRES

DISK 5"4 DF DD, LES 10	40
DISK 3"5 DF DD, LES 10	100
DISK 3" DF DD, LES 10	220
MOUSE CHEESE 564	500
ADAPTATEUR EN V	64
QUICK SHOT 2 TURBO	100
KONIX SPEED KING	110
K SEGA AMIGA	685
MOONRAKER I	50
MOONRAKER II	70
SUPER PRO	100
INT RS232	754
LECTEURS 3" 1/5 MB CUM.	1445
PROFESSIONAL AUTOFIRE	180
SUPER PRO	110
SYNTHE. VOCAL AMST.	415
TAPIS SOURIS	50
THE BOSS	134

BON A DÉCOUPER : *A retourner à* **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX ☎ 21.36.37.71**

TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
Total : .....
Port : 15
Contre-remboursement 25 F C/R : .....
Type ordinateur : Total : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
☐ chèque ou mandat-lettre ☐ contre remboursement
☐ Carte Bleue
Date expiration : Signature :

NEMESIS 3

Burton of Tokyo

Dans le numéro 14 de votre magazine adoré, vous aviez bavé avec concupiscence sur les splendides photos d'écran de *Vulcan Venture*, un jeu d'arcade signé Konami et dévoilé en exclusivité. Aujourd'hui, voici la troisième mouture du plus célèbre jeu Konami et - surprise ! - de nombreux éléments de Vulcan Venture sont intégrés dans Nemesis 3.

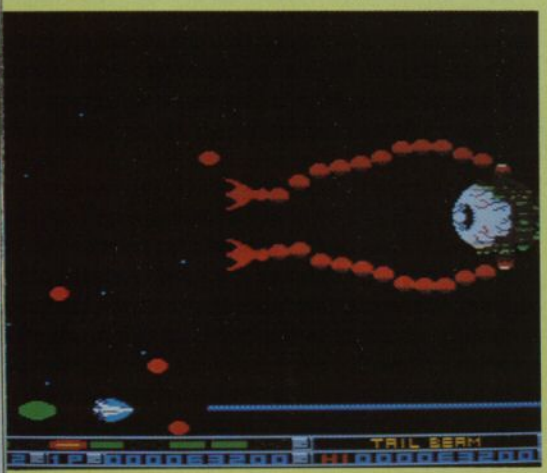
Deux siècles se sont écoulés depuis que James Burton, alias Lars XVIII, a défendu avec succès la planète Nemesis, la sauvant ainsi d'une annihilation totale. James Burton n'est hélas plus de ce monde mais les immondes Bacterions menacent de nouveau Nemesis et c'est son descendant, David Burton, qui va reprendre le flambeau dans cette nouvelle aventure. A bord d'un nouveau vaisseau spatial Vixen, Burton va décoller pour un périple qui risque d'être sans retour. Etes-vous prêt, une fois de plus, à l'aider dans cet ultime défi ?

Vous devrez d'abord choisir entre quatre sortes de vaisseaux Vixen, chacun d'eux contenant un assortiment de sept armes différentes, allant du photon aux missiles doubles en passant par les lasers simples ou triples. Vous aurez également à choisir un écran de protection qui sera situé à l'avant ou bien sur toute la longueur du vaisseau.

Le premier niveau de Nemesis 3 est une superbe version du début de Vulcan Venture, avec des planètes aussi rougeoyantes que palpitantes qui embellissent l'écran, tout en projetant des blocs de pierre qui jaillissent de leur centre. A la fin du tableau, vous serez confronté à un immense phénix qui vous agresse à coups de boules de feu et de poignards effilés, tout en poussant des cris perçants. Le scrolling de la version MSX est seulement horizontal, mais l'action et le stress sont définitivement au rendez-vous et le phénix n'a rien à envier à la version arcade.

Le second niveau démarque également Vulcan Venture, avec des arrière-plans floraux assez proches de ceux de Nemesis 2, renfermant des plantes carnivores géantes et des plantes mutantes explosives, sans compter un volcan en éruption et des cosses grossissantes. Les pierres qui jaillissent du volcan détruisent vos options, et un tir de missiles bien ajusté est indispensable afin d'éviter que tout votre arsenal d'armes ne soit anéanti.

Afin de bien rester dans la saga Konami, un gardien garde le seuil de chaque niveau supérieur. A la fin du deuxième niveau, il est lui-aussi emprunté à Vulcan Venture : c'est un énorme œil-cerveau avec deux longs bras tentaculeux qui essaient de vous agripper par derrière tout en vous tirant dessus. Votre seule chance de détruire ce monstre est de tirer sur le cerveau lorsque les bras s'écartent et que l'œil apparait.



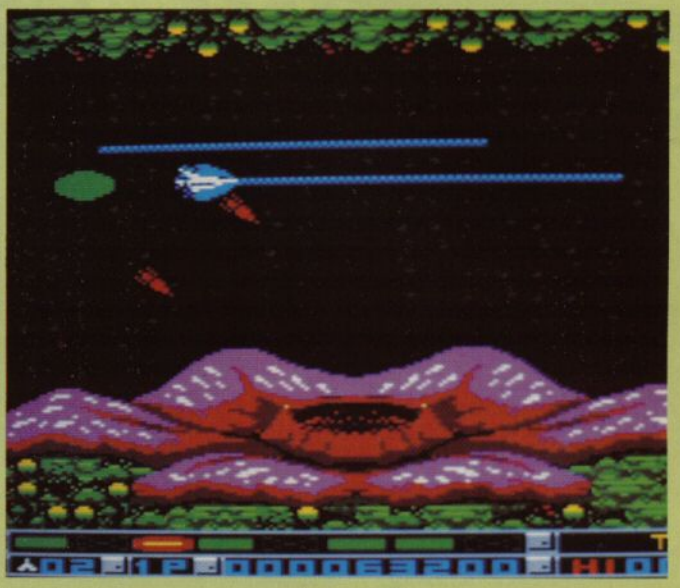
Bien sûr, Nemesis 3 ressemble beaucoup aux deux précédents épisodes mais les programmeurs de Konami ont réussi à mettre dans cette nouvelle version suffisamment de nouvelles idées et de gimmicks pour la rendre intéressante, même pour les habitués : il y a des rayons de pulsion qui propulsent votre vaisseau, des "trous noirs" qui, si vous entrez dedans, vous ramènent aussitôt au début du tableau, des montagnes accrochées en haut et en bas de l'écran qui grandissent pour se rencontrer et vous bloquer, des ennemis qui jaillissent du sol, etc. Il y a neuf niveaux en tout, chacun contenant des pièges différents.

Les graphistes de Konami ont encore fait évoluer leur style, avec des sprites compacts et détaillés et des arrière-plans sophistiqués. Les gardiens sont superbes, notamment le phénix ainsi que la tête géante du cinquième niveau.

Nemesis 3 est une cartouche 2 mega avec la fameuse puce S.C.C. qui donne des musiques et des effets sonores totalement transcendants pour un ordinateur 8 bits (cette puce qui fait non pas se gratter mais sauter au plafond les possesseurs de 16 bits, qui n'arrivent pas à croire que de tels sons puissent sortir de la gueule d'un "petit" MSX1).

S.C.C. Rolls-Royce oblige, chaque niveau possède sa propre musique, agrémentée de centaines d'effets sonores qui soutiennent allègrement la comparaison avec les grosses machines d'arcade.

La version de Nemesis 3 testée ici en avant-première est un prototype, pas entièrement terminé et qui pourtant surclasse déjà la majorité de ses concurrents. La version finale devrait sortir en février. Une fois de plus, les génies konamiens vous apporteront alors votre dose de jouissance ludique à l'état pur.



Cartouche Konami 2 mega S.C.C. pour MSX1.

Dennis Hemmings/Mark Smith

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer.; etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.

BIO CHALLENGE

PRÉVIEW

Un défilé de robot...

Si vous avez bonne mémoire, vous devez vous rappeler une nouvelle boîte de softs qu'on vous a présentée il y a quelques mois : Delphine Software. A l'époque, les premières ébauches de leurs logiciels nous avaient semblé sidérantes. Aujourd'hui, nous avons pu tester une pré-version très avancée de Bio Challenge et je confirme : c'est génial.

La pré-version que nous avons pu tester est une preview ST, complète à 95%. ! Bon, par quoi je commence ? Les graphismes, l'animation, la musique, le scénario, le dernier disque de Clayderman, la Rolls du patron... Bref, j'ai le choix. Allez, commençons par un petit retour en arrière...

Il y a quelques mois, nous avions testé *Space Harrier* sur ST, une adaptation géniale et fabuleusement réalisée (on apprécie encore plus lorsqu'on sait que les programmeurs n'avaient eu, en tout et pour tout, qu'une bande vidéo du jeu d'arcade pour faire leur adaptation). La création de Delphine Software s'est faite, en partie, autour de ces développeurs. Et je peux vous dire que Bio Challenge va renvoyer vite fait-bien fait *Space Harrier* aux oubliettes de la micro.

Bio Challenge, c'est avant tout un robot, vous. Vous vous déplacez dans un monde tourmenté, rempli de monstres inquiétants, de plates-formes curieuses, de crevasses, de gouffres... Que je vous explique en deux mots. Votre robot doit réussir à récupérer les quatre morceaux d'une amulette. Pour trouver ces morceaux, il vous faut détruire des monstres de deux types principaux. Il y a d'abord ceux qui volent et qui sont tout petits. Pour les tuer, rien de plus facile : il suffit de vous mettre à tourner sur vous-même et le tour est joué. Par contre, les monstres "rampants" sont beaucoup plus désagréables. Ils se déplacent sans se faire remarquer avant de vous sauter dessus et ils vous font perdre toute votre énergie.

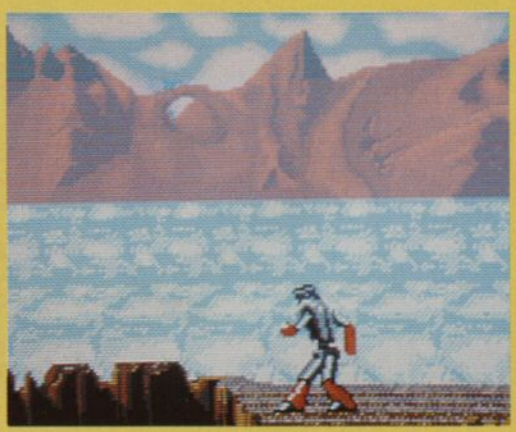
Voici le système pour les tuer : tout le long des tableaux, il y a des plates-formes sur lesquelles vous pouvez monter. Pour détruire un monstre, il suffit de bien viser, de faire un saut périlleux et la plate-forme lui tombe sur le pif...

De temps à autre, des chaudrons apparaissent dans le ciel. En sautant jusqu'à eux, vous pouvez obtenir certaines extensions : temps supplémentaire pour finir le tableau, un heu... comment dire... un bordel qui vous permet de tuer tout le monde en faisant un saut périlleux : ça fait trembler l'ensemble de l'écran et c'est très impressionnant. Remarquez, le jeu est très impressionnant en général, tant au niveau technique qu'au niveau des graphismes. Tenez, le scrolling différentiel à cinq niveaux est époustouflant et les dessins en 160 couleurs ne sont pas mal non plus, c'est le moins qu'on puisse dire. Mais ce n'est pas tout. En effet, le plus fort de tout réside dans la qualité des animations. Ces dernières moulinent à une vitesse folle. En fait, ce n'est pas compliqué, on dirait un dessin animé. Les mouvements du robot sont hyper-réalistes. Ainsi, lorsque le robot saute, il effectue les mêmes mouvements qu'un humain, ce qui est stupide pour un robot mais je me comprends : il s'abaisse un peu pour prendre son élan et hop ! Superbe, on dirait presque les mouvements d'un film de

synthèse . Tout cela a dû prendre une place folle et pourtant la partie sonore n'est pas en reste puisque c'est jean Baudlot, musicien professionnel, qui s'est chargé de la réaliser. Sur Amiga, c'est l'apothéose mais l'Atari n'est pas en reste, simplement la musique n'est plus que sur trois voies. Restons simple, voici l'un des plus beaux jeux d'arcade réalisé sur micro.

Disquette Delphine Software pour Atari ST et Amiga. Prévu sur Amstrad CPC, C64 et PC.

O.F.



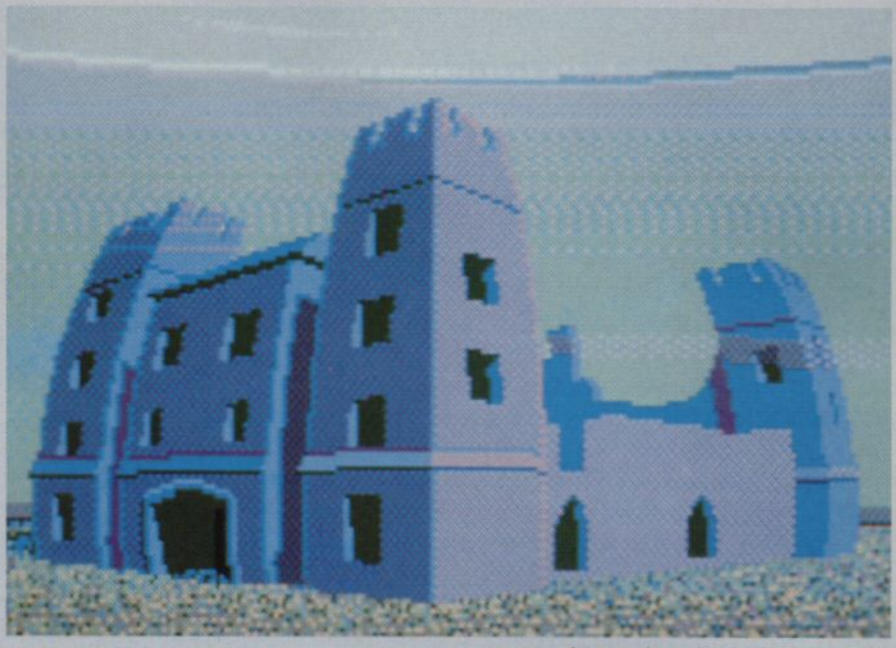
FISH

Aqua pas simplex !

En pleine Warp :
- Au secours, Amiral Panchax, je suis en train de me noyer !
- Mais non, mais non, agent numéro 10. C'est tout à fait normal... pour un POISSON !

Ça fait quoi d'être un poisson rouge ? Euh..., ça dépend certainement de quel côté du bocal on se trouve ! En tout cas pour moi, agent spacio-temporel number ten, passée la première frayeur, c'est une "transmute", une "warp" tout ce qu'il y a de pépère. Faut que je vous explique succinctement ce qu'est une warp. Pour plus de détails vous relierez les pages 1.3 à 1.6 du manuel. Une transmute permet de se déplacer instantanément dans l'esprit d'un hôte, humain ou pas, et de contrôler son corps. C'est ce qu'on appelle le HPM, le Hôte Parasite Mode. Est-ce que ça fait mal ? D'après Micky Blowtorch, un ancien du Service, c'est comme d'être à l'intérieur d'une voiture en train de faire trois tonneaux à 260 km/h, sauf que VOUS êtes la voiture ! Personnellement, je goûte délicieusement ce warp en forme de poisson rouge. Après ma dernière mission, qui fut d'arrêter le gang des Sept Nageoires Redoutables (The Seven Deadly Fins), j'ai bien mérité d'être gavé d'œufs de fourmi deux fois par jour, non ? Tout en restant inscrit sur les registres de paie, bien sûr ! Faut vous dire que les Sept Fins ne sont pas n'importe qui. Un mémorandum avec photo se trouve aussi dans le livret d'accom-pagnement. Ce septet est dirigé par Brian O'Brian, dit le cerveau, un humain surdoué mais facilement repérable car en HPM il n'arrête pas de cligner des yeux. Drake Latraque, dit La Tronçonneuse, est le spécialiste des armement. Son passe-temps favori est de jongler avec des scies électriques, les yeux bandés. C'est remarquablement courageux quand on sait qu'il ne lui reste plus qu'un bras, suite à une inattention passagère. Ensuite, il y a Tchin Tchin Santé, dit la Chose, un représentant de la planète Plyng dont l'incontestable talent est de pouvoir warper toute la bande sans aucun accessoire. Viennent les jumeaux Warren et Audley Ecrevisse (Crayfish) qui sont respectivement poète-navigateur et spécialiste en serrures. Le pauvre Audley est affligé d'un rhume persistant qui permet de le repérer facilement. Puis le capitaine Horatio Ananas (Pineapple), un accroc de la programmation, le meilleur déplombeur of the Universe et le sixième élément de la bande. Quant au dernier, Chouquette Tête-de-béton, dit Baby Face l'Etrangleur, les femmes en raffolent ! Son apparence physique est celle d'un nourisson de quatorze mois et c'est un spécialiste du démontage d'objets. On peut le répérer souvent à l'odeur ou aux traces d'humidité laissées par une incontinence passagère.

J'étais tranquille, peinard, la tête à l'envers dans mon bocal, en train de contempler une affiche du PRAWN (la crevette), quand la voix de l'Amiral se mit à résonner. Comment, les Sept Fins se sont échappés ? Mais nom d'une petite bulle, je suis en vacances, moi !!? Ils menacent de faire disparaître toute une planète aquatique près de Galaxie Fish ? OK, Amiral Penchax, quand faut warper, faut warper ! Et trois petits orifices warpiques se sont mis à scintiller devant moi... Vous le trouvez dément mon univers ? Il l'est ! Avec plein de beaux dessins à vous faire péter les mirettes, plein de puzzles à vous décoiffer les hémisphères cérébraux et un analyseur de syntaxe aussi performant qu'une Fiat Testarossa ! Vous parlez mal le flamand ? Rassurez-vous, ce programme est complètement en bon anglais, plutôt courant ,et vaut l'investissement dans le premier dico Harrap's Shorter qui passe. Et je vais vous dire : Magnetic Scrolls, mais où qui vont s'arrêter, où ? A sortir des softs comme ça, ça doit pas être des humains, peut-être des poissons comme moi ? Allez, je vous serre la nageoire et je m'en warp : pour les Fins, je le sens, c'est le début de la fin !



Disquettes Rainbird pour ST, existe aussi pour Amiga. Adaptation prévue pour PC, CPC et C64.

Alain Goldfish

INTERNATIONAL KARATÉ+

Pan dans les yoks !

Si j'en crois ma grande expérience de cinéphile, la suite d'un film est rarement une réussite. Heureusement, la déesse du savoir me sussure que l'objet plat que je tiens en main est une disquette, et non une bobine de cinéma. Après International Karate, voici enfin International Karate + (IK+, pour les intimes), et je vous assure que le petit + en apporte un grand.

Bing ! Bang ! (Aïe, dans la tête !) Crack ! Shlank ! (Ouille, dans le bide !), Boum ! Blam ! (Aouwww, dans les yoks !). C'est le délire ce jeu, c'est du pur délire. Imaginez-vous qu'après une présentation d'enfer avec des sprites bougeant dans tous les sens, vous vous retrouvez en face de deux karatékas. Armés de vos seuls poings et pieds, vous n'avez qu'un seul but : mettre vos adversaires K.O. aussi vite que vous le pouvez. Plus de 16 coups sont possibles : coup de pied sauté, coup de poing, coup de boule, balayage, coup vache... (j'en passe et des meilleurs). Question graphisme, c'est parfait. Dans le décor, rien, absolument rien, n'a été oublié : les arbres, par exemple, perdent leurs feuilles ; de temps en temps, un asticot se trimbale à travers l'écran ; une araignée tombe et remonte de le porte d'entrée du sanctuaire. Il y a même un Pac-Man, tout droit sorti de *Pac-Mania*, qui vient se mêler à tout ce méli-mélo. Le soleil se reflète sur la mer, dans laquelle des poissons bondissent et rebondissent, et un périscope sorti d'on ne sait où, montre le bout de son tube. Seule ombre au tableau, il n'y en a qu'un seul, de tableau. Vous me direz qu'on peut s'en passer : c'est d'ailleurs ce que nous ferons ! Tous les deux combats, une épreuve supplémentaire vous attend. Vous devez soit renvoyer des balles à l'aide de votre bouclier, soit donner un coup de pied dans les diverses bombes qui surgissent à l'écran, afin d'éviter qu'elles ne vous explosent dans la gueule. Côté sonore, c'est de nouveau parfait. Tous les bruits sont digitalisés et changent en fonction du coup que vous avez porté à vos adversaires. Seule la musique d'introduction n'est pas digit, mais je vous assure qu'elle vaut le détour. Quant à l'animation, là encore c'est parfait (ah ah, je vous vois venir avec vos gros sabots, vous allez me dire que je me répète, mais que voulez-vous ? Quand c'est parfait, c'est parfait, un point c'est tout). Plus fort, vous pouvez même changer comme vous le voulez la vitesse de cette putain d'animation (appuyez sur F6, vous ne serez pas déçu du voyage, bon Diou que ça gaze ! Dans ce pugilat, l'humour est cependant présent (comme vous avez déjà pu le constater). Par exemple, essayez d'appuyer sur T en plein combat, vous verrez le pantalon de votre adversaire tomber (à moins que cela soit le vôtre !). Bref, des tonnes d'options ou gags sont à votre disposition : vous pouvez changer les ombres, les reflets du soleil, les arbitres, votre bouclier, etc. C'est carrément dément. C'est du déliiire, mais je crois que je vous l'ai déjà dit. IK+ est donc LE jeu de karaté de la décennie, même les possesseurs de CRAY II nous l'envient, mais malheureusement pour eux, System 3 ne prévoit pas d'adaptation pour cette machine, dommage...

Disquette System 3 pour Atari ST. Bientôt disponible sur Amiga. Existe pour C64 et CPC.

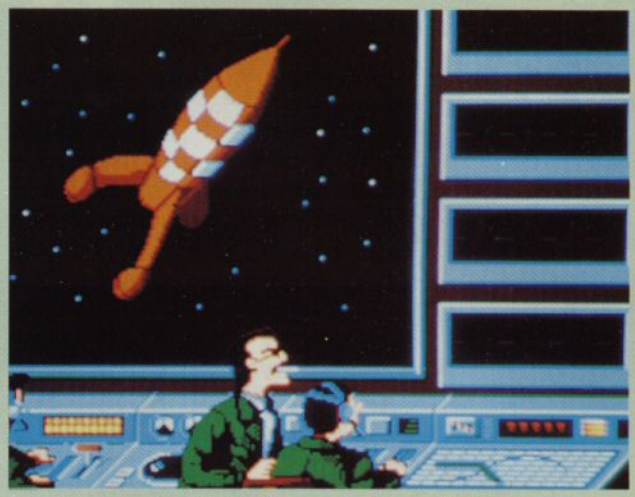
J.M. Démoly

TINTIN SUR LA LUNE

Mission accomplie !

Il faut bien le dire, la transposition n'était pas aussi évidente que cela, d'autant que le choix d'une interactivité de type arcade risquait de mettre l'entreprise en péril. Heureusement, une présentation extraordinaire permet, dès que le logiciel a été chargé, de se mettre dans l'ambiance en douceur comme en feuilletant les premières pages d'un album.

L'écran m'affiche une saynète animée représentant l'aire de lancement du Centre de Recherche Atomique de Sbrodj. Ce complexe scientifique est situé dans un cirque rocheux qui fait l'orgueil des Syldaves (de solides gaillards arborant fièrement la moustache de leurs ancêtres). Un peu de géographie : la Syldavie, en dépit de certains accrochages se produisant à la frontière (Zhöl) bordure, est une riante contrée, mondialement connue pour ses sources thermales où l'on met en bouteille l'eau de Klov dont personne n'oserait mettre en doute les vertus curatives, le capitaine Haddock excepté (1). Bien que certains le croit, le costume Syldave, qui n'a rien à voir avec le costume grec, doit son origi... Ah, excusez-moi, l'écran de présentation s'anime. Tout ce qui va suivre se passe réellement à l'écran. Et attention, hein, c'est comme un dessin animé : tandis qu'un roulement de timbales retentit, le mouvement s'accélère au pied de la fusée. Les hauts-parleurs crachent des ordres quand, tout à coup, une voiture arrivée d'on ne sait où pile au pied de l'édifice. Bientôt, les passerelles se relèvent et les deux rampes de lancement s'éloignent de la fusée. Le

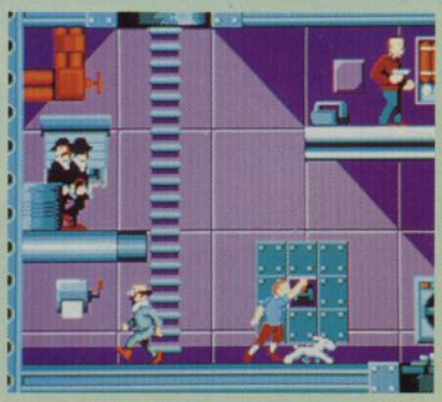


compte à rebours, digitalisé comme le sont tous les bruitages du jeu, commence. Ça y est ! L'engin décolle et sort de l'écran. Ensuite, on change de page, enfin de plan. Voici la terre. Soudain, un trait déchire l'espace. Le trait grossit, grossit jusqu'à devenir la fusée qui passe dans un ronflement de forge. Waow ! J'ai rarement vu une présentation aussi longue et aussi belle sur ST. Et ce n'est pas fini : nous voici maintenant devant l'écran de contrôle. Différents techniciens, dont Baxter, attendent impatiemment des nouvelles de l'équipage. Allez, à moi de jouer. J'appuie sur une touche et hop ! la fusée est maintenant vue de l'extérieur. Il va s'agir de manier le joystick ou le clavier afin d'échapper à la pluie de météorites se précipitant sur la fusée. Heureusement, une entorse faite au scénario d'origine va vous permettre de vous en sortir, puisque l'avant de l'appareil est équipé d'un pulvérisateur de particules. La 3D est plutôt propre et de toute façon, c'est tellement beau... Au bout d'un laps de temps dépendant de votre habileté, la fusée approche de la Lune. Suit une seconde scène d'arcade. Maintenant, il faut retourner la fusée pour diriger les réacteurs vers le bas et mettre suffisamment de gaz pour alunir sans problème. Tout est question de dosage. Ensuite vient le gros morceau du logiciel : au moment où Tintin et Milou reprennent connaissance, ils s'aperçoivent que le reste de l'équipage a disparu. Dans ce jeu de type échelle, il va s'agir de retrouver les absents tout en échappant à Jorgen. A l'ordre des réjouissances, il faut savoir que des bombes ont été disséminées un peu partout (probablement par des saboteurs bordures !). Là aussi, les animations sont excellentes et le graphisme des nombreuses salles très varié. En dépit de son immense talent et de sa clairvoyance, je ne pense pas qu'Hergé ait prévu que ses personnages, déjà fort éprouvés par une incursion dans le monde du cinéma, puissent un jour prendre vie dans un ordinateur. Pourtant, il faut bien l'avouer, la magie de la ligne claire opère aussi sur petit écran. Eh oui mon jeune ami, vive Tintin et Milou ! Et je dirai même plus : "Vive Tintin et Milou, qu'ils prennent vie dans une BD ou dans une biscotte. Euh... une disquette !".

(1) Voir "Objectif Lune".

Disquette Infogrames pour Atari ST et Amiga. Autres versions à venir.

C.B.



SPEEDBALL

Cassez-vous que j'marque un but !

Ils ont récidivé. Mais qui donc ? Les Bitmap's Brothers, of course. Après leur fantastique Xenon, ils ont réussi à faire encore plus fort avec... tenez-vous bien, vous y êtes... avec Speedball !

C'est extraordinaire, c'est mirifique, c'est mirobolant ! Coolos 69 déborde sur l'aile droite, évite trois adversaires, en castagne trois autres, dribble et redribble, se présente seul devant le but, va-t-il tirer ? (Quelle question idiote, évidemment qu'il va tirer, puisque le but du jeu c'est de marquer des buts. Ils sont vraiment fous ces commentateurs). Oui, il tire (vous voyez, j'vous l'avais dit qu'il allait tirer) et... et... il marque un but extraordinaire ! C'est le délire dans la salle. Comme vous vous êtes sûrement rendu compte, Speedball est un Footballo-lasero-rugby-futuriste, du genre dégage de là, que je marque un but. Et dans le style, je dois dire que c'est assez réussi. Le terrain est formé de dalles métalliques probablement inoxydables (à cause du sang, comme dans les blocs opératoires et les cuisines industrielles). Les graphismes sont spectaculaires, surtout durant l'intro lorsqu' un poing essaye de sortir de l'écran pour vous massacrer en pleine tête (mais heureusement pour vous, les Bitmap's Brothers n'ont pas encore réussi à créer le graphisme en trois dimensions sortant de l'écran !). Au départ, vous avez le choix entre différents types de matchs : vous pouvez, soit jouer en ligue et dans ce cas vous pourrez effectuer jusqu'à 100 matchs à la suite (bonjour les poignets !), soit en élimination directe, ou encore contre un de vos amis (c'est ici qu'on s'éclate le plus !). Durant le jeu, plusieurs techniques sont possibles : par exemple, vous pouvez avancer tout droit sur un adversaire et lui foutre un grand coup de pied dans la gueule, ce qui vous permettra de récuperer votre bien (c'est-à-dire la balle), vous pouvez aussi le tacler, ou lui faire un croche-patte (mais là, faites attention à sa réaction qui risque de ne pas vous faire plaisir). Au cours de la partie, vous avez la possibilité de prendre diverses options (représentées par des petites pastilles qui apparaîtront de temps en temps sur le terrain), lesquelles pourront : soit geler vos adversaires sur place pendant quelques instants, soit transformer la balle en une arme mortelle pour celui qui la touchera, ou encore lorsque vous êtes à deux joueurs, inverser les commandes du joystick adverse (vraiment la galère). En plus, vous avez même la possibilité de corrompre l'arbitre ou le manager de l'équipe adverse (y'a vraiment plus aucune moralité en l'an 2144). Le terrain est entouré d'une haie métallique : en lançant la balle dessus, vous avez les plus grandes chances de tromper le goal adverse (un petit conseil, utilisez cette technique sans crainte, elle a déjà porté ses fruits plus d'une fois). Côté musique, c'est pas mal, parce que concoctée par notre cher ami à tous, j'ai nommé le beau David (David Whittaker bien sûr), déjà bien connu pour ses musiques : *Xenon, Obliterator, Army moves*...(j'en passe et des meilleures). Sur la version Amiga, quelques améliorations ont été apportées : la musique est encore meilleure (on s'en serait douté), tout le jeu est en overscan (plein écran), et quelques détails de graphisme ont été retouchés (notamment au niveau du terrain). Speedball est donc un jeu complètement délirant, violent (humm que j'aime ça !), rapide et original. Alors, tous en cœur nous disons merci aux frères Bitmap et continuez dans cette voie, elle vous apportera la gloire et le succès et à nous le plaisir de découvrir à chaque fois un jeu toujours plus beau.

Disquette Image Works pour Atari ST, également disponible sur Amiga.

Jean-Marc Demoly

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSES SES TROUPES

On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer ... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines – vos seules armes – pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

LICENSED BY CREAM CORPORATION

CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

THE DEEP™

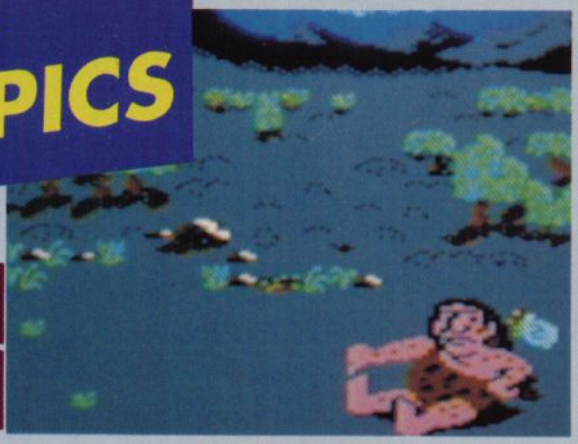
UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

U.S. GOLD

CAVEMAN UGH-LYMPICS

Jeux préhistoriques

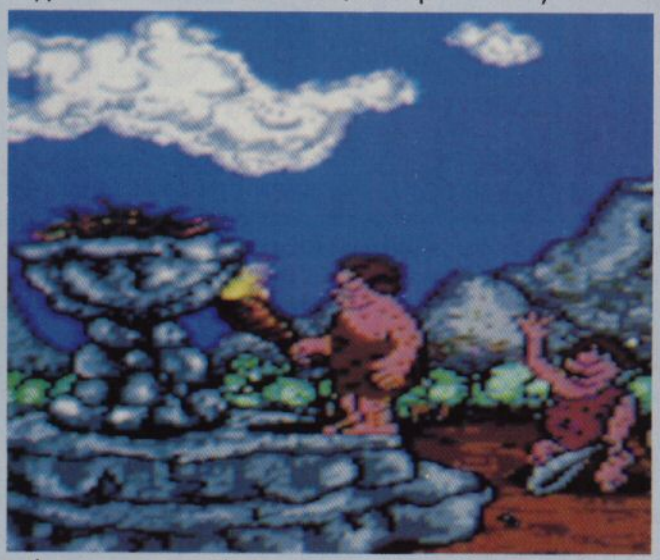


Quelque chose de merveilleux vient d'arriver à votre bon vieux C64. Pas un virus, non, il vient d'attraper une maladie bizarre et dont on se remet difficilement une fois qu'on l'a chopé : il rigole. Eh oui, incroyable mais vrai, pour la première fois, ou presque, un jeu nous a fait marrer. Vraiment !

Et en plus, c'est un soft américain qui, visiblement, a été traduit dans notre beau langage par un cow-boy pursang. Du coup, les français ont gagné un gag supplémentaire : la lecture de la documentation, emplie d'un humour involontaire mais néanmoins désopilant. Bon, de quoi s'agit-il ? D'un jeu de sport, oui. En fait, un nouveau concurrent au célèbre Summer Games, qui n'en finit toujours pas de faire des émules. Mais cette fois-ci, il s'agit des jeux olympiques préhistoriques, ce qui nous laisse augurer certaines épreuves pas piquer des brontosaures. Allez, pas de temps à perdre, bootons la disquette.

La présentation s'annonce plutôt classique : un porteur de torche court vers l'estrade pour allumer la flamme olympique. Soudain, il lève les yeux et semble s'inquiéter. Blaaaam. Le titre, écrit en lettres "grosses comme ça" vient de lui tomber sur la gueule. Et ça a l'air de faire très mal...

Un peu plus loin dans le jeu, vous avez droit à une deuxième version de la cérémonie que je ne résiste pas au plaisir de vous décrire. Un homme préhistorique court. Il ne porte pas une torche mais une massue enflammée. Il s'approche de l'estrade. Cette fois-ci, le récep-



tacle est grossier et rudimentaire. Une goutte de pluie tombe et la massue s'éteint. De rage, notre bonhomme va tout démolir dans l'écran... Ben oui, moi ça me fait rire. Pas vous ?

OK, passons aux épreuves proprement dites. Je vous laisse découvrir tout seul le choix des champions que vous pouvez personnaliser, ça ne manque de piquant. Première épreuve, le lancer de nana (sic !). Vous savez, bien sûr, comment les hommes préhistoriques draguaient : en les tirant par les cheveux pour les ramener dans la caverne la plus proche. Ah, autres temps autres mœurs ! Quoique je connaisse certains copains qui draguent toujours pareil... Dans l'épreuve sportive, il ne faut pas ramener la nana, mais la faire tournoyer pour la jeter le plus loin possible. Défoulant les soirs de scène de ménage. Deuxième épreuve, la course de Machaidorus, celle-ci étant une petite bête très mignonne, un peu comme un grand chat. Seul détail, si elle vous rattrape, elle vous bouffe. Ah oui, mignonne mais affamée, personne n'est parfait. Passons rapidement sur le combat au gourdin, parfaitement réalisé mais moins original : c'est une sorte de *Barbarian* mais avec des massues. Il nous reste ensuite la course de dinosaure, hilarante. Vous êtes monté sur un dinosaure bleu qu'il faut cravacher allégrement pour qu'il speede un peu. Pour sauter un obstacle, il faut lui donner un grand coup sur la tête. N'en abusez pas, sous peine de voir votre monture s'effondrer d'un seul coup ! On continue avec le "frotter de silex" : à côté de vous, un concurrent. But du jeu : réussir à allumer son feu en frottant les silex et en soufflant sur le foyer. En exclusivité, voici un Top Secret qui vous est livré par Ugha Glunk, le champion de l'année dernière : "frottes silex vite. Fais lui brillant, aïe-aïe et chaud. Toi essayez pas tourner tête et plonger quand adversaire taper". On finit avec le saut à la perche par-dessus un dinosaure. Petit détail, il est lui aussi affamé, comme notre ami le Machaidorus. Oui, je sais, l'intendance ne suit pas dans le quartier. Par contre, le dinosaure vous suit, lui ! Et si vous sautez un peu trop bas, il ne fera qu'une bouchée de votre champion.

En bref, Caveman Ugh Lympics est un de sport très original grâce à un scénario détonant et à un ensemble de gags et d'idées loufoques comme on n'en voit pas tous les jours. Heureusement, car sinon le soft est relativement classique (on bouge son joystick, on évite les obstacles, etc) et ne serait pas resté dans les annales. Mais tel quel, c'est vraiment un des meilleurs jeux du mois. A posséder pour ne pas jouer triste.

Deux disquettes Electronic Arts pour C64.

O.F.

COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un **GRAND CONCOURS**

Dans tous les softsTOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation* à notre grand concours

GAGNEZ : - UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.

- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu **TOMAHAWK**.

Commodore

* règlement dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

SOCCER SIMULATOR

L'ultime football ?

Au moment où le génial *Speedball* sort sur 16 bits, les possesseurs de 8 bits faisaient la gueule. Mais ceux d'entre vous qui ont un C64 peuvent de nouveau rigoler : le meilleur jeu de football du monde vient d'arriver, et il ne tourne que sur leur machine. Pfff, toujours les mêmes qui sont gatés !

Quel surprise ! Microprose nous avait habitué à beaucoup de choses, des bonnes et des moins bonnes, mais avant tout du sang, du pillage, du meurtre, de la guerre. Et aussi, beaucoup, d'anticommunisme primaire, secondaire et totalitaire (voir à ce sujet le numéro précédent de Micro News et l'article : "Plutôt mort que rouge"). Et voilà que Microprose nous sort un jeu de football tout ce qu'il y a de plus pacifique (pas de simulation de hooligans, donc), avec même, ô blasphème, l'équipe d'URSS ! Ça y est, ils ont été infiltrés...

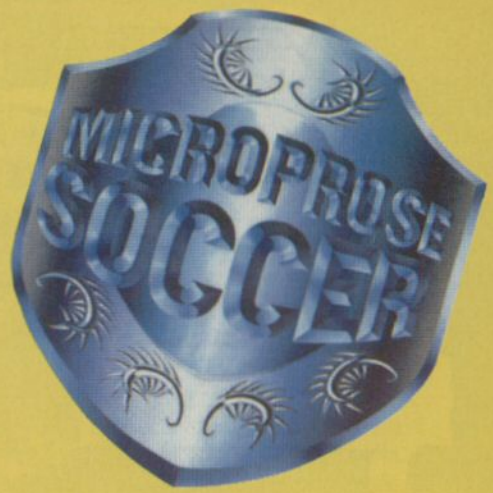
Pourquoi refaire tout un plat sur un soft qui doit être le 128ème jeu de foot sur Commodore ? Simplement parce que c'est le meilleur, et de très loin. Je peux même vous dire que le Prof ST y a joué une semaine entière. Il m'a même confié : "*C'est génial. Le scrolling est fabuleux. Malheureusement, les programmeurs ne pourront jamais l'adapter sur ST. Arghh, je craque*". Tout ça se passait la veille de son entrée à l'hôpital pour dépression nerveuse.

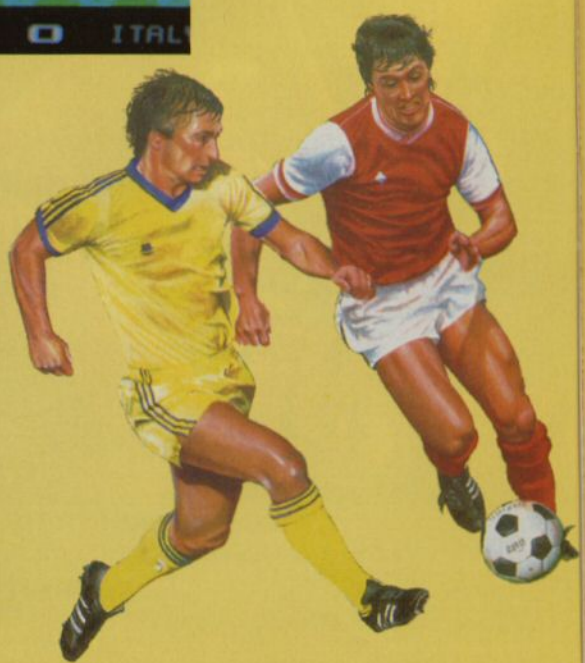
Le logiciel possède toutes les options classiques d'un bon jeu de foot : match en solitaire contre l'ordinateur (avec différents niveaux de difficulté), à deux, en championnat ou carrément la coupe du Monde, où vous pouvez choisir l'équipe que vous représentez, les autres équipes étant gérées par le micro avec différentes valeurs ! Quel luxe ! Il est également possible d'intervenir sur les conditions météo, le terrain devient glissant et vous voyez tomber la pluie, sur la durée des matchs, bref sur tout ou presque.

Mais la base du soft c'est bien évidemment le jeu en lui-même : il est extraordinaire. Soccer Simulator suit la mode inaugurée par *Hotball*, à savoir que le terrain est représenté du dessus et que vous voyez en fait la tête des joueurs. Mais il y a plus colossal : un scrolling horizontal sidérant de souplesse (tout comme le scrolling vertical, d'ailleurs). Du coup, on joue sur un très grand terrain, on peut déborder sur les ailes, centrer, etc. Génial : on s'y croirait ! C'est ça qui déprimait le Prof ST : on ne pourra jamais adapter un scrolling pareil sur ST. Par contre, le Prof et moi on s'est éclaté comme des bêtes en jouant pendant des heures. Le jeu est peut-être un peu moins précis que Speedball, mais il a l'atout d'un très grand terrain, de différents tirs possibles (lob, avec lift, etc). C'est vraiment l'ultime football sur C64. Alors Commodoristes, réjouissez-vous !

Disquette Microprose pour C64.

O.F.





LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS

En route pour de nouvelles aventures...

Ah, partager ne serait-ce qu'un instant les aventures de la troublante Pelisse... Quel lecteur de la Quête de l'Oiseau du Temps n'a pas rêvé d'accompagner une des héroïnes les plus sexy de la BD moderne ? Grâce soit donc rendue à Infogrames qui vient de réaliser la version micro de cette fresque gigantesque.

Dès le mois dernier, nous vous avions parlé de cette adaptation. Aujourd'hui, nous avons pu en tester une préversion très avancée. Du coup, je suis en mesure de vous confirmer que nos espoirs les plus fous se sont réalisés, tant le logiciel risque de faire date dans l'histoire des adaptations de BD sur micro.

Première chose qui frappe, le graphisme. Il est complètement incroyable. Je n'ai jamais vu quelque chose d'approchant sur un ST ! Infogrames a sûrement réalisé la parfaite synthèse : les images écrans ont été réalisées à partir d'esquisses "classiques" du dessinateur Le Tendre, mais re-dessinées de A à Z sur micro par des graphistes professionnels qui savent exploiter au mieux les qualités de la machine. Vous allez vivre cette aventure dans des décors complètement sublimes.

Deuxième élément stupéfiant du logiciel, son ambiance sonore. J'emploie ce terme à dessein, car il recouvre la musique et les bruitages. La musique est tellement extraordinaire qu'un 45 tours va même sortir (disponible chez tous les bons disquaires). En plus, les bruitages sont particulièrement réussis et tout à fait évocateurs.

Voilà pour l'enrobage, arrivons maintenant au scénario. Il reprend, bien évidemment, une synthèse des quatre tomes de la bande dessinée mais avec, heureuse initiative, quelques passages inédits qui ne seront intégrés que lors d'une prochaine BD. Une preview, en quelque sorte. L'univers de cette bande dessinée est vraiment trop riche pour que je vous le présente en quelques mots. Disons simplement qu'une équipe de quatre courageux aventuriers part à la recherche de l'Oiseau du Temps grâce auquel la princesse Mara pourra vaincre l'infâme Borak qui hante le monde d'Akbar. Ce monde est extrêmement varié et il vous faudra l'explorer presque entièrement pour réussir votre quête.

Le jeu rappelle, par certains côtés, les Passagers du Vent : il faut cliquer sur certaines parties de l'image pour progresser dans l'aventure. Grrr. Heureusement, il n'y a pas que cela, loin de là. Vous pouvez diriger jusqu'à quatre personnages : l'étonnante Pelisse, le chevalier Bragon, le mystérieux Inconnu et l'inquiétant Bullrog. Et chacun de ces personnages se déplace vraiment à l'écran, à pied ou monté sur des oiseaux fabuleux. L'animation est d'ailleurs d'excellente qualité. Et chaque personnage peut aussi se battre, tenter de charmer un des personnages non-joueurs qui pullulent dans le jeu, utiliser certains objets, etc. En fait, la Quête regroupe à la fois de l'aventure classique et des parties plus proche de l'arcade. Il en résulte une vraie aventure, vivante et prenante. Malheureusement, on n'échappe pas à certaines longueurs, lorsque qu'on se trouve sur une image et que l'on cherche désespérément à quel endroit il faut cliquer pour avancer...

Il n'en reste pas moins que la Quête est un logiciel absolument extraordinaire, d'une richesse folle. Tous ceux qui aiment les univers riches et délirants et les jeux d'aventures sophistiqués peuvent se précipiter dessus...

Trois disquettes Infogrames pour ST, adaptation prévue pour Amiga et PC.

O.F.

BOMBUZAL

Sans détonner, j'aime les bombes !

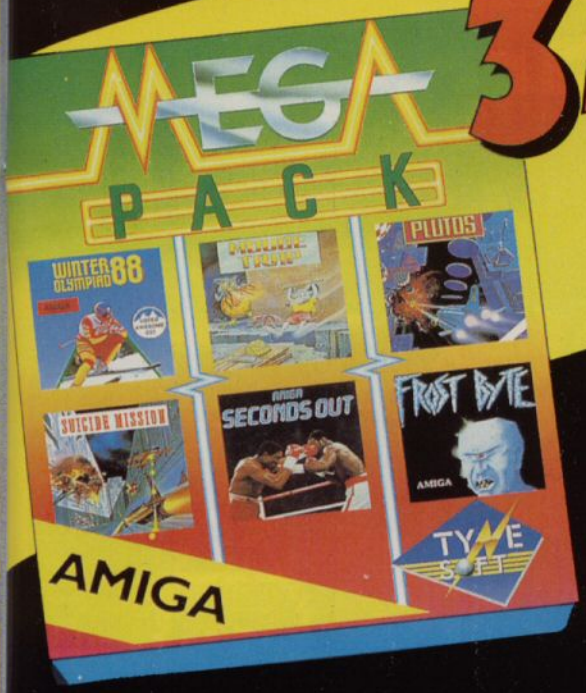
Un zeste de *Q-Bert* avec une problématique à la *Boulder Dash* dans un univers "échiquéen", voilà Bombuzal, un des derniers softs de Image Works. Ça fait boum !

Cette espèce de globule à pattes, Bombuzal, n'a qu'une passion dans la vie : éclater de la bombe ! Et attention, il en trouve de toutes sortes : des qui détruisent une tuile de l'univers, des qui démolissent en plus les quatre voisines à angle droit, des grosses qui pulvérisent jusqu'à 13 cases autour d'elles, des télécommandées et même des qui changent de forme ! Quand toutes les bombes et les mines sont ratatinées, on passe au niveau suivant où l'on rencontre d'autres petites choses intéressantes : des téléporteurs, des interrupteurs, des robots dextres et senestres, des endroits rivetés, gelés, fissurés, brèfles, un bon paquet de cases bizarres et de problèmes variés et divers. Un objectif simple, un parcours logique où l'on doit utiliser toutes les particularités de l'univers présenté, on voit bien tout le parti qu'on peut tirer d'une telle accumulation de règles. Si la réalisation suit, ça nous fait un bon jeu, un de ceusses dont auquel on arrive à peine à s'arracher quand l'aube blâfarde vient jeter une lumière sale sur nos phalanges tétanisées autour d'un joystick épuisé (Ndlr : demain dès l'aube, quand le joystick blanchit les phalanges). Eh bien, je le dis sans me gêner, la réalisation suit ! En 3D ou en deux, avec des couleurs agréables, suffisamment de jouabilité chère au Baron cyrillique (reNdlr : yep, on cause de moi dans l'journal !) et un bon paquet de tableaux, Bombuzal m'a éclaté d'aise et fait chaud au cœur ! Comme tous les huit tableaux, on vous donne un nom de code pour ne pas recommencer à zéro, je vous confie secrétement les trois premiers (Bomb, Ratt, Lisa) à condition que vous me trouviez la soluce du 32ème tableau qui me résiste ! OK ? Et rédak-chef qui s'en dédit !

Disquette Image Works pour Amstrad CPC. Existe aussi pour Amiga, Atari ST et Commodore 64.

Léo de Hurlement.

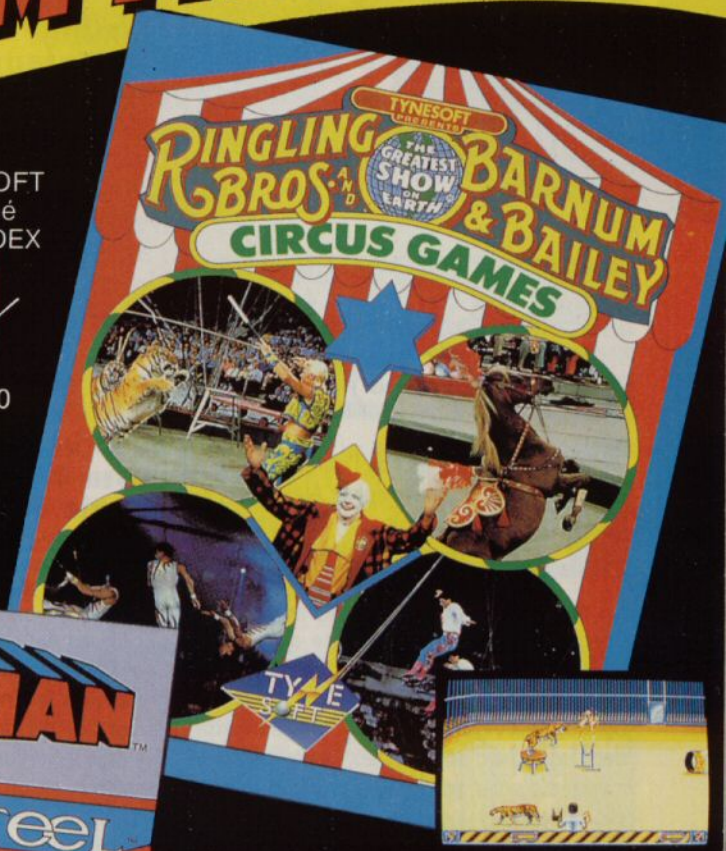
3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!



Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Tel. (1) 48 98 99 00



Disponible sur ST et Amiga.

SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.

TYNE SOFT

TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate,Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE Tel: (091) 414 4611

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

LIVE AND LET DIE

C'est tout Bond !

Ian - pas sir Alexander, l'inventeur de la pénicilline - mais Ian Fleming donc, l'inventeur de James Bond 007, en avait le cœur tout chaviré (autant qu'un bienheureux au royaume des cieux puisse ressentir des sensations corporelles de vertige...). Que comment, que koua, que caisse ? Domark me refait le coup d'une adaptation aussi pourrie et injouable que les adaptations précédentes ? La suite va démontrer que le cher ange se fourait l'aile dans l'œil.

T'agites pas l'auréole comme ça, intervint sir Alexander, tu vas finir par la foutre par Terre. D'autant que si tu jetais un coup d'œil par dessus mon bâton de joie céleste, tu pourrais apercevoir que c'est quekchose qu'est pas mal du tout et même plus que pas mal. D'abord une belle image graphique d'un hors-bord au milieu des flammes, qu'a dû être prise dans la crêche d'en face chez Lucifer, puis une musique d'enfer de chez Méphisto et quatre choix possibles : une épreuve pour s'exercer au tir sur cible ; deux entraînements au maniement du hors-bord, l'un au Sahara, l'autre au Pôle nord et, enfin, The mission à la Niouve Orligne où qui faut trouver Mister BIG et détruire son stock d'herbes de Provence ! Et attention, Ian, y'en a temps limité par fuel égal énergie fait avancer hors-borDEL de BORDEL ! Je me suis encore crashé sur ce rocher qui dépasse du canal. Je te dis pas non plus la gamelle sur le tonneau jaune abandonné par les crevures qui virevoltent autour de moi, ni la légère commotion paraplégique quand j'ai foncé directement dans l'arche du pont au lieu de prendre l'entrée du tunnel comme tout le monde ! Et les armes, Ian, rien que du pur tchécoslovaque ! Trois missiles pour détruire les portes des chenaux et les avions, ainsi qu'une quantité illimitée de bastos explosives pour les mines, les hord-bords et les tonneaux jaunes. Regarde, il y a au moins trente sprites différents pour la barquette que tu commandes. Tu vois le nez du hors-bord qui s'élève quand tu accélères ? Ramasse les réserves de fuel pour aller le plus loin possible et sers toi des bûches comme tremplin pour dégommer les chasseurs en rase-mottes... Allez, faits-moi voir ça, Alexander. Tiens, mais c'est joliment dessiné. Je vois que pour ce prgramme, ils se sont mis à neuf dont cinq aux graphismes. Le tableau de bord est assez simple : un indicateur de vitesse, un indicateur de missiles et un indicateur de fuel. Accélérons ùn tantinet pianissimo... Houlà, ça décoiffe ! mais, parole d'ange, c'est plus rapide que *Turbo Cup* et plus speed que *Super Hang On* ! Le décor superbe des pyramides et les palmiers du désert (jamais vu tant d'eau dans un désert !), défilent à fond sur les côtés. L'astuce pour donner l'impression de vitesse est d'avoir programmé de légères vagues d'écumes sur le plan d'eau et une gerbe d'eau s'échappant de l'arrière du bateau. Attention une dune ! Je braque à fond et je dérape sur le côté en glissant sur celle-ci, l'escaladant à toute bourre pour retomber derrière les rocher en les évitant. Nettement plus varié et rapide que tout ce que j'ai vu jusqu'à présent, mais burp... excusez ...à propos de gerbe... ça va... ça va pas fort et un peu trop viiiite ! Et c'est le cœur chaviré, autant que peut l'être un bienheureux au royaume des cieux, mais ravi, que Ian empoigna le bâton de joie céleste pour tenter de battre le record de sir Alexander : 16416 pour les trois premières nuits !

Disquette Domark pour Atari ST. Autres versions à venir.

Angel Radieux.

R-TYPE

Plus cruel, connais pas !

R-Type, vous connaissez ? Pour les néophytes ou pour les moins de 16 ans, expliquons qu'il s'agit du jeu qui a fait fureur dans les salles d'arcade ces derniers mois.

Dans les profondeurs de la galaxie subsistent encore quelques créatures affreuses et sanguinaires. Une question surgit alors dans mon esprit bestial. Faut-il les laisser vivre ? A cette question idiote, une seule réponse est possible : non (sinon pourquoi acheter le soft ?). Tuer, détruire, saccager, martyriser, telle est votre mission. Aux commandes de votre vaisseau spatial hyper-équipé, vous vous aventurez dans des zones de l'espace où seul le meilleur pourra survivre. Serez-vous celui là ? (Ça mes amis, ce n'est pas moi qui peut y répondre). Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal qui, je dois l'admettre, n'est pas des meilleurs. Vous devez tirer sans cesse sur tout ce qui bouge : gros, petit, laid, beau, pour vous cela n'a pas d'importance. N'oubliez pas votre mission : anéantissement total de l'ennemi. Au fur et à mesure que vous avancez dans les tableaux (il y en a six), vous pouvez prendre des options qui amélioreront sensiblement votre vaisseau : protection avant-arrière, bombes diverses, lasers qui suivront et détruiront vos ennemis planqués dans les décors, etc. Vous pouvez également régler la puissance de votre tir en restant plus ou moins longtemps appuyé sur le bouton fire du joystick. A la fin de chaque tableau, lorsque vous pensez être débarrassé de toutes ces petites pestes, un monstre gigantesque apparait, et là c'est de nouveau la galère : il faut procéder méthodiquement et avec patience, vous devez atteindre votre cible avec précision, sans quoi vous risquez d'y passer un bon quart d'heure (à condition toutefois que vous ne vous fassiez pas toucher entre temps). Les explosions sont bien rendues et reste fidèles à l'arcade. L'animation des vaisseaux n'est pas mauvaise mais n'est pas une pure merveille, ce qui peut être compréhensible au vu de certains tableaux où plus de trente monstres vous attaquent en même temps. Quant aux couleurs, elles sont excellentes et les dégradés bien choisis. Mais là encore, il y aurait comme un léger bug (pour reprendre une expression de l'ami Moulinex) car, lorsqu'elles se superposent, elles bavent (beurk !). Et moi qui pensais que ce genre de problème n'existait plus sur les 16 bits, quelle honte ! La musique reprend bien l'air, bien connu, de la machine d'arcade et ne souffre pas trop de la conversion sur ST (ce qui est une belle performance, merci monsieur le musicien !). A la liste des défauts, nous pouvons également ajouter le temps de chargement, qui vraiment dépasse les bornes et casse complètement l'ambiance. Cependant et malgré tout, ce jeu est génial, ça bouge, ça tire de partout. Et tous les petits problèmes précédents s'effacent comme par enchantement lorsqu'on est plongé dans le feu de l'action.Alors diable ! Que faites-vous encore là à lire cet article débile et sans intêret... Allez, un peu de courage, courez chez votre fidèle revendeur et arrachez lui R-Type des mains, cesera bien fait pour lui, il n'avait pas à vendre ce soft de malheur !

Disquette Electric Dreams pour Atari ST. Egalement disponible sur Sega et C64.

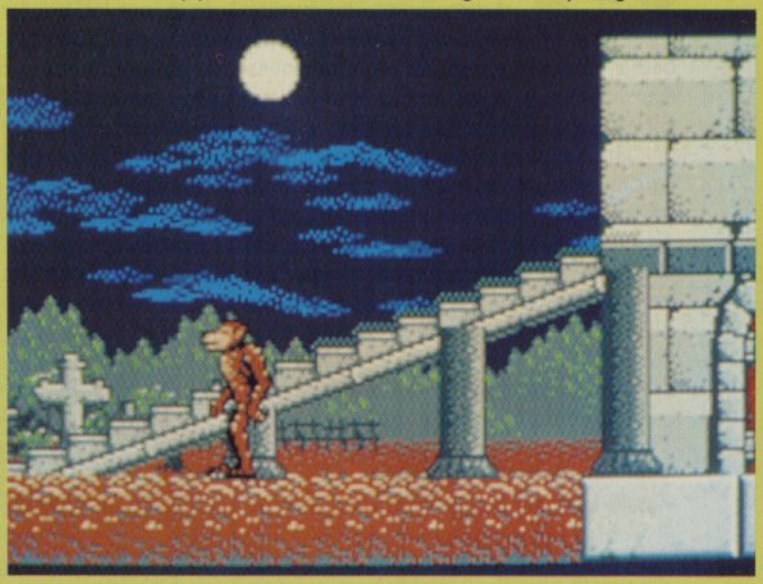
J.-M.D.

NIGHT HUNTER

Du sang à la une !

Si l'on avait dit à Bram Stoker, heureux père du comte Dracula de Transylvanie (inspiré par Vlad Drakul, prince de Valachie surnommé Vlad l'Empaleur), que son goulu de fiston allait devenir aussi célèbre que ça, il n'y aurait certainement pas cru. Et pourtant, il faut bien se rendre à l'évidence, Dracula fait partie de la mythologie du 20ème siècle: dans certains romans de gare, il a été révolvérisé (avec des balles en argent !). Ensuite, le grand écran, qu'il soit muet ou technicolor, a vu des générations de "vampirologues" distingués s'ingénier à le détruire scientifiquement ou par la bonne vieille méthode du pieu dans le cœur...

Bref, le comte Dracula a tellement bien profité de son régime diététique à base de sang frais que le voici de retour, plus fringant que jamais dans Night Hunter. Le problème est qu'il va devoir affronter l'un des plus terribles ennemi qui se soit présenté à lui depuis des lustres : j'ai nommé le professeur ST. Oups ! excusez-moi. Je disjoncte complètement. J'ai nommé : le professeur Van Helsing. De plus, comme si tous les dieux de l'informatique s'étaient ligués contre lui, l'avenir du divin comte est dans les mains... de celui qui voudra bien se pencher sur le cas et brancher son joystick : vous ! Eh oui, il ne va pas s'agir de détruire Dracula mais au contraire d'être assez habile pour qu'il survive. Et je vous promets, vous me passerez ce jeu de mot macabre, que tout cela ne va pas être de la petite bière. Dans chacun des trente niveaux de ce jeu d'arcade/aventure, vous devrez non seulement combattre une pleïade d'ennemis, mais en plus trouver huit clefs permettant de changer de niveau. Tradition oblige, l'aventure va se dérouler de nuit et, sans vouloir vous affoler, je ne saurais que trop vous conseiller de remplir votre mission avant que la lune n'ait fini sa course. Le début de l'aventure, qui se passe dans un château, permet de se rendre compte que les graphismes sont fa-bu-leux ! De plus, la possibilité qui est offerte au comte de se transformer en chauve-souris ou en loup-garou rajoute au plaisir de l'exploration. En effet, si la mutation en chauve-souris est pratique pour passer les obstacles infranchissables (dans le cas d'une personne se déplaçant à pied), c'est une réelle joie de voir le loup-garou se débarrasser des fâcheux en leur flanquant de grandes baffes. Remarquez, le comte au naturel n'est pas mal non plus quand il s'y met. Il suffit de s'approcher d'un personnage et d'appuyer sur feu. A ce moment, un grand "slurp" digitalisé se fait entendre. Vous vous en doutez, c'est ainsi que vous pouvez gagner des forces. De toute façon, baffes ou pompage du sang, le résultat est le même : la personne attaqué se transforme en squelette avant de tomber par terre avec un petit bruit d'osselets très sympathique. Enfin, il n'est que temps de sortir un peu prendre l'air. Comme je le disais, la lune se promène dans le ciel et les bruitages digitalisés, très réalistes, rappellent les meilleurs films du genre. Hiboux, oiseaux et insectes bizarroïdes, tout y est. Les graphismes ne sont pas en reste non plus puisque le joueur aura à traverser de nombreux cimetières et caveaux. Bref, de quoi frissonner de plaisir !



Disquette Ubi Soft pour Atari ST et Amiga. Bientôt disponible sur Amstrad CPC, C64 et PC EGA/CGA.

Baron Cyrille Von Kroloff

160 COULEURS

QUALITÉ ARCADE

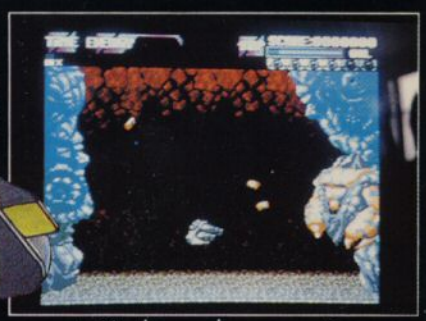
BIO CHALLENGE

- 160 couleurs
- 50 images par seconde
- musique extraordinaire en 4 voies sur ST
- 1 scrolling horizontal hallucinant
- 6 tableaux merveilleux
- Des monstres splendides

Êtes vous prêt à relever ce formidable défi ? BIO CHALLENGE est l'un des rares jeux sur micro à s'élever au niveau des arcades actuelles. Vous n'allez pas en croire vos yeux et vos oreilles.

Pour Atari ST
Amiga
PC
Amstrad
C64

▲ *L'amulette magique*
▼ *le 2e niveau*

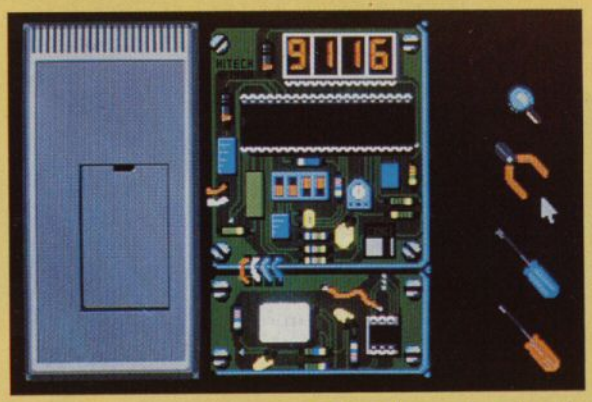


▲ *Un des nombreux monstres*
▼ *le 4e niveau*

DELPHINE SOFTWARE

DISTRIBUTION : **SFMI**
B.P. 3 - ZAC de Mousquette - 05740 Châteauneuf de Grasse
DELPHINE SOFTWARE - 150, bd Haussmann - 75008 Paris -
Tél. : 49.53.00.03 - Fax : 42.89.19.22

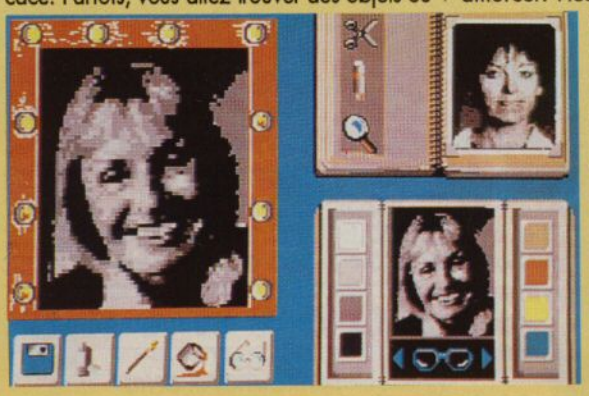
MEURTRE A VENISE



O, soft mio !

Comme les cuisiniers, les éditeurs ont souvent leurs plats de prédilection. Dans le cas de Cobra Soft, il apparaît que l'enquête policière fait partie des spécialités maison. Et en plus c'est drôle.

Au moment où commence l'aventure (l'enquête, le jeu : c'est les trois à la fois), une bombe vient d'être déposée par une organisation terroriste, quelque part dans Venise entre les palais Flangini et Carbonare. Naturellement, c'est au joueur de débrouiller l'affaire... Pour l'instant, l'écran est découpé, en gros, en deux parties. La partie supérieure, dans laquelle est affichée une vue de l'endroit où se trouve le joueur, lui permet de se déplacer en cliquant sur deux flèches. En fait, le territoire dans lequel l'enquêteur va évoluer se déroule comme une frise. Le moins que l'on puisse dire du scrolling horizontal, c'est qu'il est parfait (et je pèse mes mots). Au fil (!...) de l'action, c'est dans cette partie de l'écran que vont apparaître les portraits des personnes que vous allez rencontrer. Pour la petite histoire, sachez que ces portraits sont des digitalisations des personnes travaillant chez Infogrames et Cobra. La graphiste à l'air très mignonne. De même, il est possible d'afficher un dessin de certains lieux visités (là aussi, les digits sont splendides), soit automatiquement, soit en cliquant sur l'icône apparaissant dans ce cas. Enfin, une pendule à quartz est affichée en haut à droite de l'écran de jeu (eh oui, vous avez jusqu'à midi, après : boum !). Au cas ou vous ne seriez pas familiarisé avec le genre polar, il faut que vous sachiez qu'une enquête consiste à rencontrer des gens, à les interroger et surtout à classer les informations qu'on a pu leur soutirer. C'est la vocation de l'écran inférieur. A gauche, le personnage représentant l'enquêteur (une digit, au choix, de Bogart/Malone ou de Dietrich/Ange Bleu), permet, suivant que l'on clique sur le chapeau où le bas du visage, de poser des questions ou d'agir. Le ou les textes s'affichent dans une bulle. Lorsqu'une question ou une action fait avancer l'enquête, une petite sonnerie se fait entendre et il est possible d'accéder à d'autres dialogues. Simple et efficace. Parfois, vous allez trouver des objets ou des documents dont la description est suivie d'une astérisque : cela signifie que ces objets sont contenus dans la boîte du logiciel (porte-monnaie, mouchoir, paire de ciseaux, etc...). On ne le dira jamais assez, c'est super sympa de fournir des indices en "dur". A gauche de l'écran, un menu permet d'accéder à différentes options tout à fait intéressantes pour mener à bien l'enquête (appareil photo, traitement de texte "couper/coller", gestionnaire d'indices, etc.) : il est ainsi possible de photographier un suspect, de couper/coller les indices inscrits à l'écran, ce qui évite de prendre des notes à la main, etc. Il est à noter qu'à chaque prise de vue, un bruit digitalisé d'appareil photo se fait entendre (du reste, tous les bruitages du jeu sont digitalisés !). Ensuite, ces indices peuvent être archivés puisqu'un classeur permet de stocker les photos, quitte à les coller sur des fiches signalétiques). Si je m'arrêtais là, je pourrais conclure en disant que Meurtre à Venise est une superbe enquête policière suffisamment ouverte pour intéresser tout autant les fanas du Quai des Orfèvres que les aventuriers acharnés. Seulement voilà, c'est encore mieux que ça : au cours de vos périgrinations, vous aller pouvoir vous grimer (tradition carnavalesque oblige !). Pour cela, un véritable logiciel de dessin permet de retoucher votre portrait. De même, une fois la bombe découverte, il faudra la désamorcer. Heureusement, le commissariat est équipé d'une salle spéciale permettant de se faire un peu la main. Tour à tour enquête, aventure et simulation de maquillage/déminage, ce nouveau Meurtre est une réussite.



Disquette Cobra Soft pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga. Annoncé sur PC/ Compatibles et Amstrad CPC.

C.B.

THE LAST NINJA

Deux ans plus tard...

Enfin ! Après des années de disette et de vache maigre, les jeux d'arcade/aventure débarquent enfin sur ST ! Et en l'occurrence, il ne s'agit pas de n'importe quel soft mais d'une des Rolls-Royce de la catégorie : le célébrissime Last Ninja !

Alors que *The Last Ninja 2* vient d'arriver sur CPC et C64, les pauvres Ataristes étaient encore totalement négligés ! Mais, enfin une bonne nouvelle, System 3, qui édite également des wargames et des jeux de rôles, vient d'adapter l'un de ses petits chefs-d'œuvre sur nos ST adorés. Et il était temps !

Si les ST et Amiga sont maintenant bien fournis en jeux d'arcade purs et durs et en aventures torturées à souhait, l'arcade/aventure qui fit les beaux jours de tous les 8 bits n'a jamais vraiment pointé le bout de son épopée sur 16 bits. Et si par exception elle le faisait, le résultat était souvent catstrophique. Je pense par exemple à *Sorcery +*, dont il serait peu dire que la version ST me fait regretter la version CPC.

Heureusement, The Last Ninja est bel et bien là ! Nous avons pu tester une pré-version qui tenait sur quatre disquettes ! Et quand on voit le jeu, on comprend mieux que les programmeurs aient eu besoin d'autant de place.

Que je vous explique le scénario en deux mots. Vous jouez le rôle d'un Ninja, un de ces farouches et indépendants guerriers comme on en trouvait à tous les coins de pagode dans le Japon médiéval. Les Ninja étaient surtout connus pour deux choses : leur indépendance vis à vis des pouvoirs en place et leurs qualités de combattant qui en faisaient des adversaires redoutés, même par les plus grands samouraïs.

Le jeu vous emmène dans un contexte beaucoup plus moderne. Par de là les détails du scénario, on retrouve dans The Last Ninja les éléments constitutifs d'un arcade/aventure classique : une quête à accomplir, qui ne peut se faire qu'en explorant un maximum de lieux, en ramassant des objets et en les utilisants à bon escient (touche H, comme Hold, tenir, pour ramasser quelque chose), et en castagnant tous les minables qui osent croiser votre chemin.

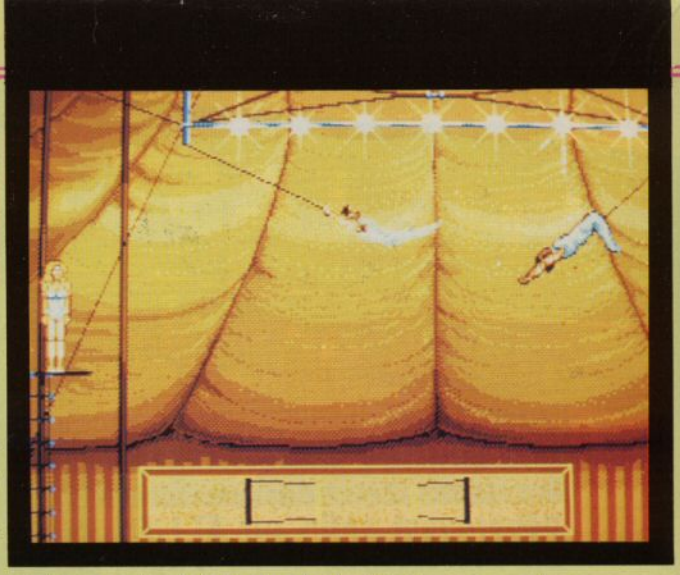
Les décors du jeu sont en trois dimensions. Par exemple, les chemins font des zig-zags et vous pouvez évoluer dessus. Votre personnage se retourne alors, ou est vu de trois-quart, bref, c'est du grand art. L'animation est également tout à fait digne d'un ST : détaillée et souple.

Reste quelque petit défauts, notamment sur la longueur du jeu et la difficulté parfois exagérée de certains passages. Mais c'est ce qui fait le charme de ce genre de soft : on s'accroche sur les passages difficiles. L'adaptation ST est vraiment d'une très grande classe. Alors si vous adoriez ça sur 8 bits, précipitez-vous sur cette remise à niveau : y'a bon !

Disquettes System 3 pour ST (pré-version), adaptation prévue sur Amiga, existe déjà sur C64 depuis des lustres.

Zythoun

CIRCUS GAMES

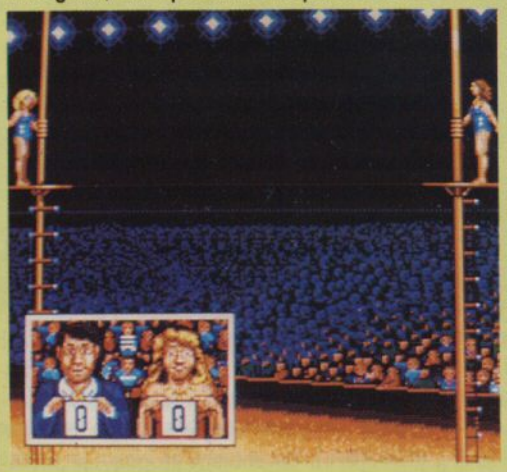


Dis maman, on va au cirque !

Après quelques erreurs de jeunesse (Plutos, Mousetrap), Tynesoft se rattrape. Summer Olympiad, leur petit dernier, était déjà très beau. Mais avec Circus Games, ils crèvent tous les plafonds.

Et maintenant, mesdames et messieurs, le Grand Cirque du Splendid est fier de présenter les plus grands artistes du monde, j'ai nommé les gigantissimes, les sublimanesques, les extraordinaires frères Nullos dans leur superbe numéro. Cette présentation étant passée, armé de votre seul joystick vous avez le choix entre quatre épreuves différentes : équilibre sur un fil, figures de style sur un cheval lancé au triple galop, trapèze, et enfin dressage de tigres. Je vous conseille de commencer par la seconde épreuve qui est vraiment démente. Pendant que vous essayez de manipuler votre bâton de joie pour sauter la ballerine (oh pardon, je voulais dire pour faire sauter la ballerine), l'écran scrolle latéralement. Et devinez-quoi ? Le scrolling est parfait, ce qui, pour un ST, est un exploit notoire. Question manipulation, c'est pas vraiment évident mais au bout de quelques minutes on arrive facilement à lui faire faire à peu près n'importe quoi : sauts périllieux avant-arrière, équilibre sur les mains, passages à gauche ou à droite du cheval, etc.

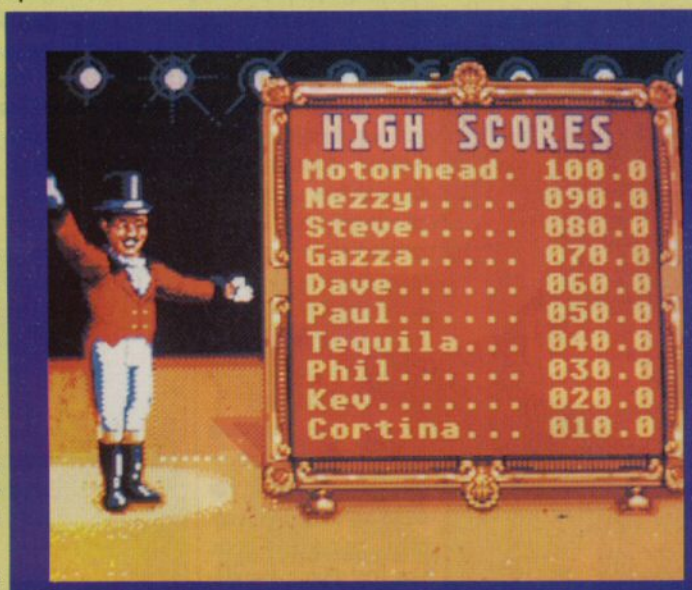
Dans l'épreuve d'équilibre sur un fil, vous devez également réaliser tout un tas de figures. Mais attention, ayez toujours un œil sur la vue du dessus, elle est bien utile lorsque vous ne savez plus exactement où vous êtes par rapport au fil. Si vous ne le faites pas, vous risquez de vous retrouver lamentablement écrasé sur la piste (ça arrive bien plus vite qu'on ne le pense). En ce qui concerne les trapèzes, là encore c'est d'enfer (mais c'est encore plus dur !). Il s'agit maintenant de faire de la haute voltige, tout en étant synchrone avec le trapèze d'en face. Là encore, cela relève d'une haute technicité joystickienne, car attention, comme dans l'épreuve précédente, le filet n'est pas là pour vous sauver la mise : une erreur et c'est la mort certaine (alors faite gaffe, on a pas envie de perdre un lecteur). Enfin dans la dernière épreuve, ce n'est plus à vous de faire dans l'artistique, mais aux tigres que vous avez à dresser. Armé de votre fouet, ils doivent vous obéir au fouet et à l'œil, mais n'en abusez pas trop si vous tenez à votre peau. A la fin de chacune de vos exhibitions des juges arbitrent vos ébats (comme dans *Winter Games* ou dans *Summer Olympiad*), vos notes dépendent de votre prestation. Alors faites de votre mieux si vous ne voulez pas être totalement ridicule devant vos ami(e)s.



Dans toutes ces épreuves, l'animation est surprenante, le graphisme plein d'humour (notamment les interludes entre les épreuves), la musique, sans être extraordinaire est sympathique et change en fonction des épreuves que vous choisissez. Le seul petit problème, c'est que les accès disques sont super lents, ce qui casse un peu le rythme de la partie. Circus Games est donc dans la plus pure tradition des jeux de sport sur micro mais avec un grand plus : l'originalité.

Disquette Tynesoft pour Atari ST, adaptation prévue sur Amiga.

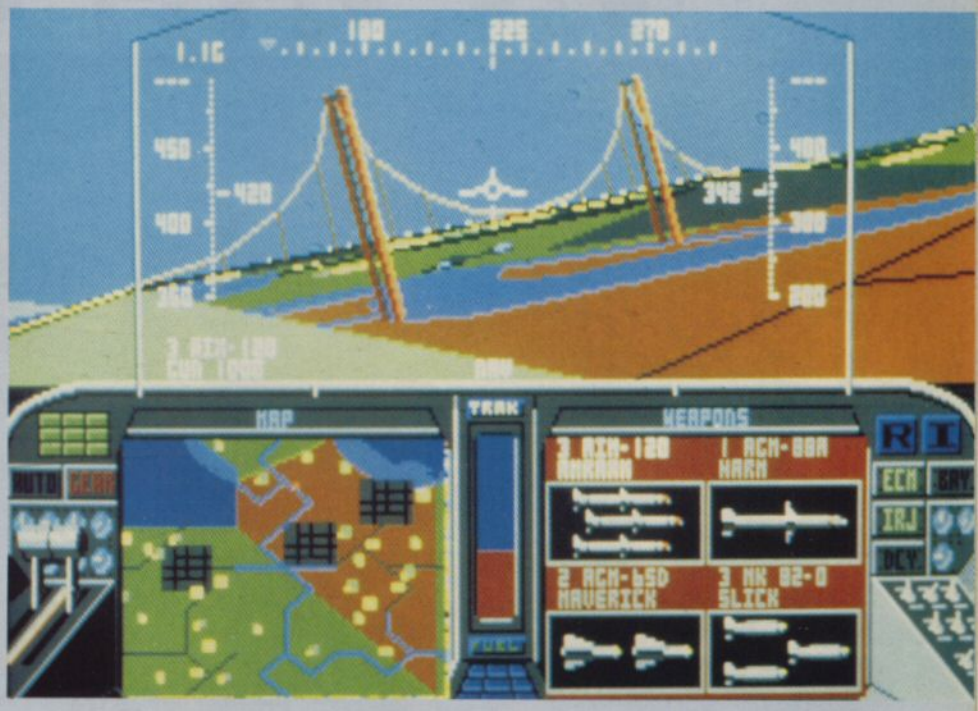
J.-M. D.



F-19
STEALTH FIGHTER

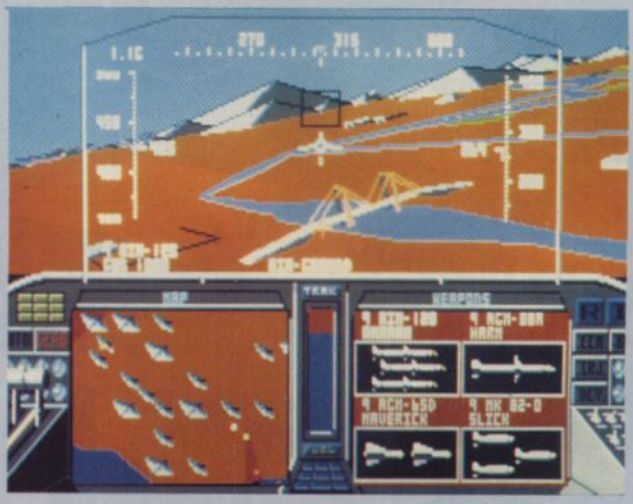
On plafonne !

Les rois de la simulation ont encore frappé ! Après *Gunship*, *Pirates* ou *Silent Service*, Microprose récidive avec F-19 qui fera date et mérite de devenir la référence dans le domaine de la simulation de combat.



Si après avoir étudié la documentation de 192 pages (en anglais), vous ne faites pas de progrès dans le maniement de votre chasseur particulier, c'est qu'il vous faut rapidement retourner chez votre revendeur échanger le jeu. En effet, l'éditeur a tout fait pour que le joueur réussisse dans sa tâche. Tout d'abord, la doc est d'une extrême précision et reprend une à une toutes les fonctions utiles ainsi que de nombreux conseils de pilotage. Pour les anglophobes, un mini fascicule (12 pages !) leur sera fourni. On trouve également inclus dans le package deux caches-clavier permettant au pilote de retrouver facilement n'importe quelle commande. Un petit utilitaire est même fourni, permettant de piloter une carte sonore vendue séparément, détournant ainsi l'immonde qualité sonore d'un PC. Enfin quatre cartes, dont une représente le Golf Persique (au hasard) et qui, le cas échéant, pourra servir de guide pour vos prochaines vacances d'été. Je vous le dis : tout pour réussir !

Avant le chargement du jeu, il vous faudra répondre aux habituels questions-réponses : configuration matérielle de votre machine, choix de la mission, type d'armement à embarquer... Ensuite, le jeu (?) peut débuter et, assis face aux commandes de votre engin, il vous faudra répondre tactiquement aux différentes attaques de redoutables chasseurs, principalement représentés par des MIG (encore un pur hasard).



Aux niveaux des commandes, F-19 comporte tout ce dont peut rêver un simulateur de combat. Outre les classiques fonctions de tir (préférables pour ce type de jeu), de leurres, de "paillettes" (destinées à brouiller les pistes), de détection radar, d'auto-pilote, on trouve également la possibilité de suivre de visu le missile venant d'être lancé, de voir la scène sous différents angles (vue du cockpit, zoom, vue des combattants...).

Alors reprenons, on a un excellent simulateur, superbement conçu et configurable à souhait mais, car il y a un mais, difficilement utilisable sur un système peu rapide. Pour pallier cet inconvénient, la complexité des détails affichables est paramétrable, mais cela n'empêche pas une relative lenteur sur un PC de type 8088/8086 comportant une carte EGA (car en CGA c'est beau mais quand même).

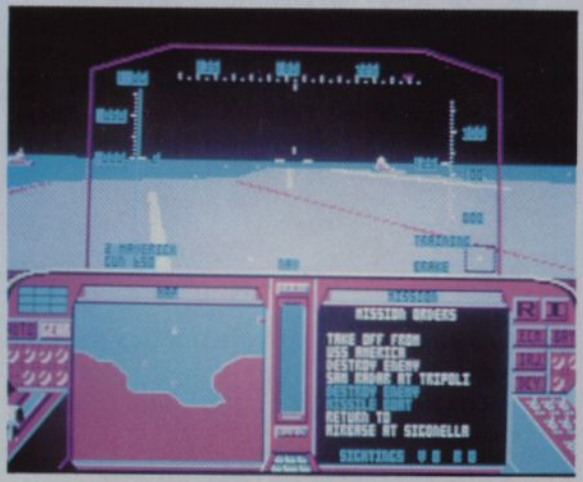
Alors, doit-on posséder un 386 à 25 MHz avec une carte VGA ? Là encore, on s'aperçoit que le PC bas de gamme n'est pas une machine étudiée pour les logiciels aux graphismes hauts en couleurs, où l'affichage nécessite beaucoup de calculs.

En conclusion, un programme de qualité basé sur le combat, mais prenant peu en compte les conditions d'environnement (contrairement à Flight Simulator). En complément.

Disquettes Microprose pour PC et compatibles (CGA, EGA, Hercules, VGA/MCGA, Tandy 1000).

R.C.

▼ *La version CGA*

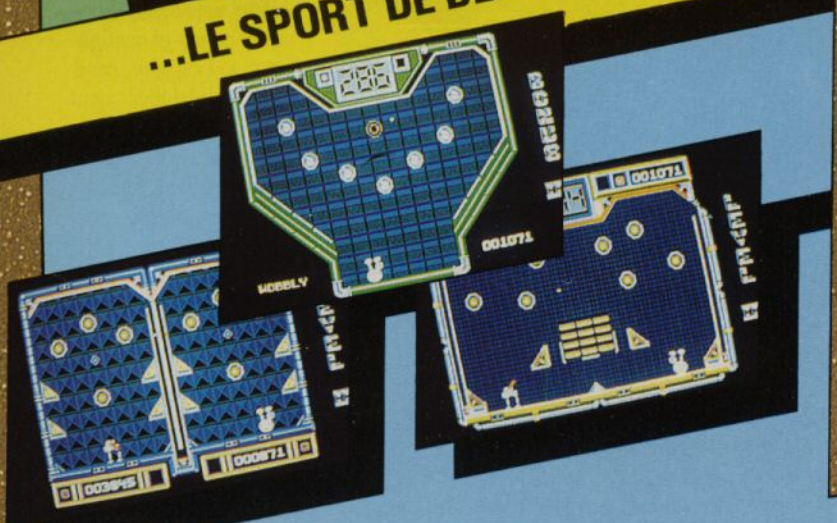


FOOTBALL MANAGER 2

LE SPORT D'AUJOURD'HUI,

- Numéro Un au Hit Parade anglais, FOOTBALL MANAGER 2 est désormais disponible pour : AMIGA, ATARI ST IBM PC, COMMODORE 64 (Cassette / Disquette) AMSTRAD, (Cassette / Disquette)

...LE SPORT DE DEMAIN



- "Un jeu de réflexes intelligent." - *Tilt*
- "Hot Shot est un jeu des plus surprenants qui tient à la fois du duel, du casse-brique et du flipper." - *ST Magazine*

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Addictive

Distribué par

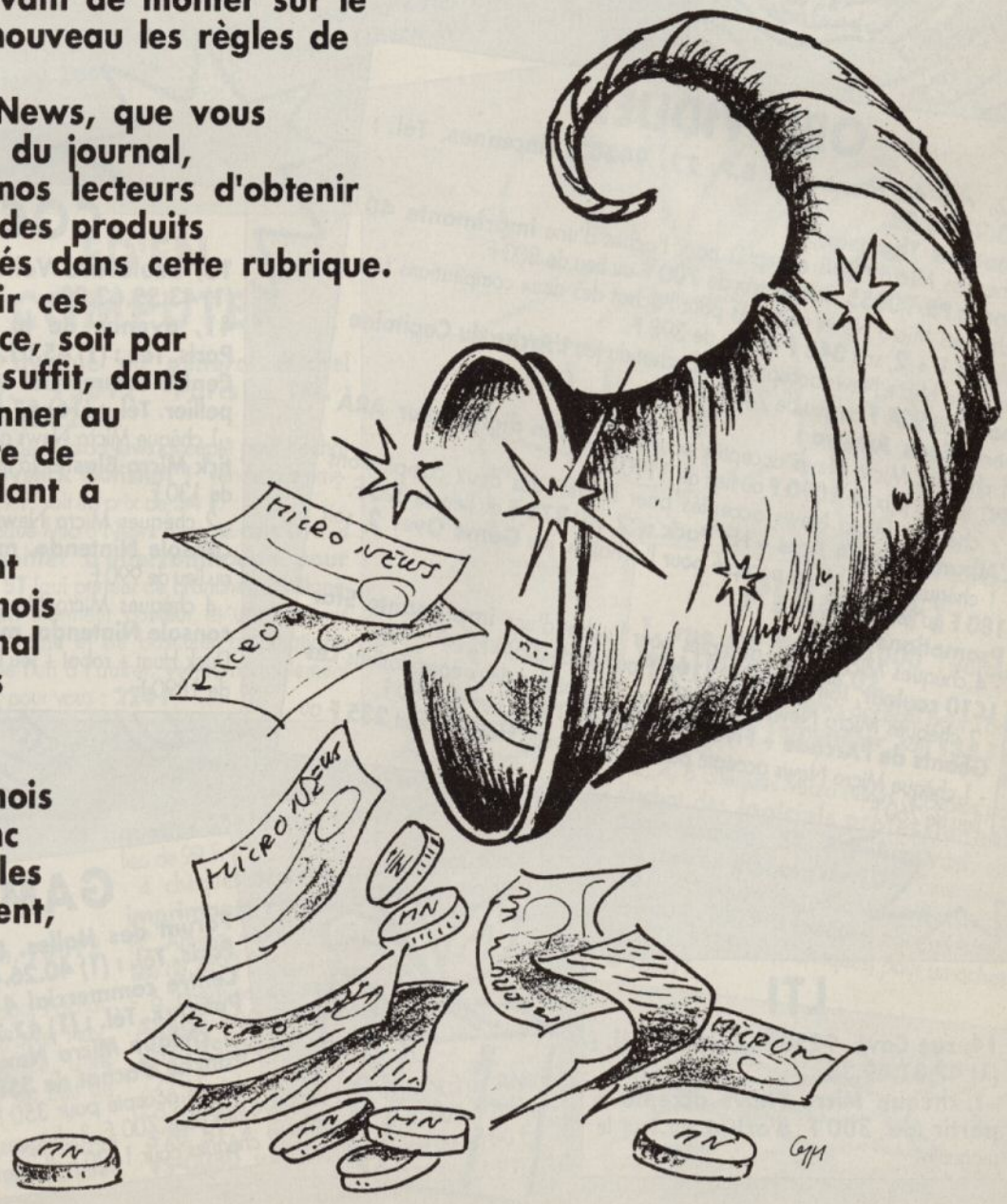
UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

LES PLANS D'ÉPARGNE-MICRO

Deuxième round pour les plans d'épargne-micro ! Avant de monter sur le ring, résumons de nouveau les règles de ce nouveau jeu.
Les chèques Micro News, que vous trouvez à l'intérieur du journal, permettent à tous nos lecteurs d'obtenir des réductions sur des produits spécifiques, annoncés dans cette rubrique.
Vous pouvez obtenir ces remises soit sur place, soit par correspondance ; il suffit, dans les deux cas, de donner au revendeur le nombre de chèques correspondant à son offre.
Ces promotions sont valables durant le mois de parution du journal et dans la limite des stocks disponibles.
Les chèques sont valables plusieurs mois et vous pouvez donc les conserver pour les utiliser ultérieurement, pour d'autres promotions.

Joé Bonplan



PROMOTIONS CHEQUES MICRO NEWS JANVIER 89
(Valables uniquement jusqu'au 31 janvier 1989 et dans la limite des stocks disponibles)

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.

- 1 chèque Micro News accepté par tranche d'achat de 200 F. Exemples : 4 chèques acceptés pour 800 F d'achat, 5 chèques acceptés pour 1000 F d'achat, etc, soit une **remise globale de 12.5%**.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **215 F** par cartouche.
- 3 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, vendu normalement 1950 F, soit un prix de **1875 F**.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une montre-agenda **Data-bank Casio DBA-80**, qui compose directement les numéros de téléphone, vendu normalement 420 F, soit un prix de **395 F**.

ORDIVIDUEL

20-22, rue de Montreuil. B.P. 72. 94302 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06.

Promotions Thomson

- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **imprimante 40 colonnes PR-90055**, soit un prix de **700 F** au lieu de 800 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations **Les Athlètes 1 + 2**, soit **348 F** au lieu de 398 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu **L'Arche du Capitaine Blood**, soit **224 F** au lieu de 249 F.

Promotions Amstrad

- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **digitaliseur ARA CPC**, soit un prix de **1090 F** au lieu de 1190 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations **L'Album Digital 4 Aces + Hit Pack n°2**, soit **275 F** au lieu de 325 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu **Game Over 2**, soit **180 F** au lieu de 205 F.

Promotions Atari

- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **imprimante Star LC10 couleur**, soit un prix de **3190 F** au lieu de 3290 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations **Les Géants de l'Arcade + Five Stars**, soit **430 F** au lieu de 480 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu **Hotball**, soit **235 F** au lieu de 260 F.

COCONUT

13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.

41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.

Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **joystick Micro-Blaster** (à micro-switch), soit **105 F** au lieu de 130 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **console Nintendo, modèle de base,** soit **940 F** au lieu de 990 F.
- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **console Nintendo, modèle de luxe** (phaser + jeu Duck Hunt + robot + jeu Gyromite), soit **1790 F** au lieu de 1890 F.

LTI

14, rue Cavé. 92300 Levallois. Tél. : (1) 47.31.49.38.

- **1 chèque Micro News accepté à partir de 300 F d'achat** sur tout le magasin.

GAME'S

Forum des Halles. B.P. 66. 75001 Paris. Tél. : (1) 40.26.46.06.

Centre commercial 4 Temps. 92092 Puteaux. Tél. : (1) 47.73.65.92.

- **1 chèque Micro News accepté par tranche d'achat de 350 F.** Exemples : 1 chèque accepté pour 350 F d'achat, 2 chèques pour 700 F, 3 chèques pour 1050 F, 4 chèques pour 1400 F d'achat.

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- 1 chèque Micro News accepté sur les promotions comprenant une cartouche de jeu Namco au choix (**Galaga, Galaxian, Bosconian, Mappy, Dig-Dug**) + **une manette Quickshot 5** (valeur normale : 249 F, soit un prix de **224 F**), ou **une cartouche Namco + Kid Kit** disk ou K7 (**244 F** au lieu de 269 F), ou **une cartouche Namco + Chima-Chima** en K7 (**224 F** au lieu de 249 F).
- 1 chèque Micro News accepté sur le pack disquettes MSX2 comprenant **World Golf + Les Passagers du Vent**, soit **174 F** au lieu de 199 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat de la cartouche Sega **Fantazy Zone**, soit **194 F** au lieu de 219 F.
- 1 chèque Micro News accepté sur l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **205 F** au lieu de 230 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **magnétophone spécial micro Philips VY-0030**, soit **250 F** au lieu de 275 F.
- 4 chèques acceptés pour l'achat d'une **imprimante MSX Yamaha PN-101** soit **1890 F** au lieu de 1990 F.
- 1 chèque accepté pour l'achat des cartouches suivantes : **Midnight Brothers 175 F** au lieu de 190 F, **Cross Blaim 205 F** au lieu de 230 F, **Fantasm Soldier 205 F** au lieu de 230 F, **Garyu-O 205 F** au lieu de 230 F, **King's Knight 120 F** au lieu de 145 F, **Monster's Fair 120 F** au lieu de 145 F, **Super Tritorn 205 F** au lieu de 230 F.

SHOOT AGAIN

145, rue de Flandre. 75019 Paris. Tél. : (1) 40.38.02.38.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une **cartouche Sega ou Nintendo.**
- 3 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **console Sega ou Nintendo ou Nec.**

ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **joystick Gunshot 1**, vendu normalement 79 F, soit un prix de **54 F.**
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **boitier d'interconnexion pour Atari ST** (qui permet de brancher simultanément un moniteur couleur et un moniteur monochrome et de basculer automatiquement de l'un à l'autre). Vendu normalement 249 F, pour vous : **224 F.**

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **joystick Terminator**, soit **135 F** au lieu de 160 F.
- 2, 4, 6 chèques Micro News acceptés pour l'achat des **logiciels professionnels pour Amiga, ST, PC, Amstrad**, soit une **remise globale de 10%.** Exemples : 50 F (2 chèques) de réduction pour un achat de 500 F, 100 F (4 chèques) pour un achat de 1000 F, 150 F (6 chèques) pour un achat de 1500 F.

JSI

89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **pack de 5 jeux Amiga** (Power Play, Brataccas, Hacker 2, Deep Space, Little Computer People), soit **140 F** au lieu de 165 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **74 F** au lieu de 99 F.
- 4 chèques acceptés pour l'achat d'une **imprimante Philips 1432** (compatibles PC, Amiga, Atari), soit un prix de **2390 F** au lieu de 2490 F.
- 6 chèques acceptés pour l'achat d'un **Amiga 500 + moniteur couleur Philips VS-0080**, soit **7140 F** au lieu de 7290 F.
- 6 chèques acceptés pour l'achat d'un **Atari 520 ST + moniteur couleur Philips VS-0080**, soit **6030 F** au lieu de 6180 F.

ATARI ST

TRIAD 295F
+BARBARIAN (PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
COMPUTER HITS 275F
+DEEPSPACE+BRATACCAS
+ HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
LES GUERRIERS 245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION
ALBUM EPYX ST 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE+WRESTLING

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
AIRBALL	195F
AIRBORNE RANGER	**249F**
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	**199F**
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALL	195F
BARBARIAN 2	185F
BAT	**249F**
BLAZZING BARRELS	195F
BILLIARD SIMULATOR	**199F**
BISMARCK	235F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN SIZZ	**249F**
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COSMIC PIRATES	**199F**
CUSTODIAN	**199F**
CYBERNOID 2	249F
DRAGON NINJA	199F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
ELEMENTHAL	**199F**
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
EXPLORA 2	**375F**
FEDER. OF FREE TRAD.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FLYING SHARK	**199F**
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY LIN. HOT SHOT	195F
GARY LIN. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HEROES OF THE LANCE	225F
I LUDICRUS	**195F**
JUNGLE BOOK	235F
JUG	**199F**
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEM.	225F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	**345F**
LORDS OF RISING SUN	**199F**
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	**199F**
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	**249F**
MAY DAY SQUAD	195F
MECHANIC WARRIORS	**249F**
MEURTRE A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
NECRON	**249F**

NOUVEAUTES

NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPECIAL ED.	199F
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	**199F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	**249F**
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	195F
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	199F
SAVAGE	**199F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SPACE BALL	**199F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	**199F**
STARSHIP	145F
SQWICK	195F
STAC	385F
STARBALL	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
TARGET RENEGADE	185F
TECHNOCOP	199F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER	**199F**
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIMES OF LORE	225F
TIME SCANNER	**249F**
TITAN	**249F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
WANDERER	185F
WANTED	285F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
WAR GAME CONST SET	245F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F
ZOOM	195F

944 TURBO CUP	245F
1943	185F
ACTION SERVICE	225F
AFTER BURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BATMAN	195F
BIRDIE	185F
BIONIC COMMANDO	185F
BOMBUZAL	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DEGAS ELITE	225F
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	185F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ELITE	225F
FERNANDEZ MUST DIE	235F
FISH	245F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	185F
GUNSHIP	245F
HOT BALL	225F
HURLEMENTS	225F
HYPERDROME	185F
IRON TRACKERS	220F
INTERNAT. KARATE +	185F
JET	385F

KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LE MAITRE DES AMES	225F
LIVE AND LET DIE	195F
MAD MIX	145F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MAXI BOURSE	210F
MENACE	225F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SINBAD	225F
SKY CHASE	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STARGLIDER 2	225F
STARGOOSE	195F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
STREETFIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	185F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
WHERE TIME STOOD STIL	185F
ZYNAPS	185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERB.
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN +MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR +ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR +WORLD GAMES+SUPER TENNIS
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ACTION SERVICE	195F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN	185F
BAT	**249F**
BATMAN	195F
BILLIARD SIMULATOR	**249F**
BIONIC COMMANDO	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
DEFENDER OF CROWN	245F
DOUBLE DRAGON	195F
ECHELON	185F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON AT	**445F**
FISH	**249F**
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	249F
LE MANOIR MORTEVIL.	**249F**

PC COMPATIBLES

LED STORM	**249F**
LORDS OF RISING SUN	**249F**
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MINIGOLF	**199F**
OPERATION WOLF	195F
PLATOON	185F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	**199F**
ROCKET RANGER	245F
ROGER RABBIT	235F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SIDE ARMS	225F
STARGLIDER 2	**249F**
STREET SPORT FOOT...	**199F**
STREET SPORT SOCCER	185F
TIGER ROAD	245F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER.	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THUNDERBLADE	**249F**
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TITAN	**249F**
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
VICTORY ROAD	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	199F

AMIGA

TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER +DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS +SUICIDE MISSION+SECONDS OUT+FROST BYTE
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART + VAMPIRE'S EMPIRE

1943	225F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	285F
AFTERBURNER	249F
AQUAVENTURA	235F
ARKANOID 2	235F
ARMALYTE	**199F**
BARD'S TALE 3	249F
BATMAN	245F
BILLIARD SIMULATOR	**249F**
BUTCHER HILL	**199F**
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COSMIC PIRATES	**195F**
CUSTODIAN	**199F**
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	225F
CYBERNOID 2	235F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	**489F**
DENARIS	**199F**
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	249F
DRAGONSLAYER	**299F**
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ECHELON	**249F**
ELITE	245F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA	375F
FEDERATION OF FREE	275F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

159FRS SEULEMENT
ATARI ST
PC COMPATIBLES
AMIGA

PUFFY'S SAGA	**159F**
SKATE BALL	**159F**
NIGHT HUNTER	**159F**
ARMY MOVES	**159F**
IMPOSS MISSION 2	**159F**
PLATOON	**159F**

95 F SEULEMENT OU GRATUIT !!!
(pour toute commande d'au moins 400 F)
Porte clef exécuteur MICROMANIA reproduit fidèlement,
la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenade et d'autres effets spéciaux... !!!

G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
FRIGHT NIGHT	**195F**
FUSION	**245F**
GALACTIC CONQUER.	249F
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GREEN BERET	225F
GUERRILLA WARS	225F
IKARY WARRIOR	225F
INTERCEPTOR	249F
IRON TRACKERS	220F
JUG	**195F**
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU...	**299F**
LED STORM	**199F**
LES PORTES DU TEMPS	**345F**
LORDS OF RISING SUN	**299F**
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	**249F**
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	**249F**
MEURTRE A VENISE	285F
MINIGOLF	199F
MOTOR MASSACRE	185F
NORTH AND SOUTH	295F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
PARANOIA COMPLEX	**199F**
PROSPECTOR	**199F**
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROBOCOP	249F
ROCKET RANGER	309F
ROGER RABBIT	235F
R TYPE	235F
SAVAGE	**199F**
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIDE ARMS	225F
SLEEPING GODS LIE	**249F**
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE BALL	**249F**
STARBALL	249F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASK.	195F
SUPERMAN	245F
SWORLD OF SODAN	**249F**
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	**199F**
THE CHAMP	**245F**
THE DEEP	199F
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE GAMES SUMMER	**195F**
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	**249F**
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	245F
TITAN	**249F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
VROOM	**199F**
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

SPECTRUM

GAME SET AND MATCH 2	**149F**
HISTORY IN THE MAKING	**249F**
OCEAN DYNAMITE	**149F**
LES BEST DE US GOLD	**149F**
TAITO COIN OP COLLEC.	**129F**
KARATE ACE	**115F**
GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
BEST OF ELITE 2	95F
GAME SET AND MATCH	129F
THEY SOLD A MILLION 3	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD

GEANTS DE L'ARCADE 2 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS +BIONIC COMMANDO+SHACKLED +GUNSMOKE+DESOLATOR	149/199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS +CYBERNOID+DEFLEKTOR +TOUR +DE FORCE+MASK 2+BLOOD +BROTHERS+HERCULES+NORTH +STAR+TRIAXOS+BLOODVALLEY +LES MAITRES DE L'UNIVERS +MARAUDER+RANARAMA	129/149F
OCEAN DYNAMITE +PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT +SCHOOL+SALAMANDER+DRILLER +GRYZOR	149/199F
LES DEFIS DE TAITO +TARGETRENEGADE +ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE+FLYING SHARK+SLAPFIGHT	139/199F
LES BEST DE US GOLD +OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER	149/199F
GAME SET MATCH 2 +MATCH DAY 2+SUPER HANG +ON+CHAMPION CHIP SPRINT +BASKET MASTER+TRACK AND +FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF	149/199F
GOLD SILVER BRONZE 23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	149/199F
HISTORY IN MAKING MEGA COMPILATION USG +LEARDERBOARD+EXPRESS +RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH +HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU +MASTER+SPYHUNTER+ROAD +RUNNER+BRUCELEE+GOONIES +WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD	199/249F
COMMAND PERFORMANCE +MERCENARY+HARDBALL +ARMAGUEDON MAN+TENTH FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO	129/149F
FORCES MAGIQUES +LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4 +WESTERN GAMES+CLEVER +AND SMART+OPER. NEMO	149/199F
LES AS DE L'ESPACE +CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK	129/149F
TEN MEGA GAMES 3 ++LEADERBOARD+10TH FRAME +LAST MISSION+RANARAMA +FIGHTER PILOT+ROCCO +FIRELORD+IMPOSSABALL +CITY SLICKER+DRAGON TALK	129/149F
LES AS DU CIEL +ADV TACTICAL FIGHT+ ACE +SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR +TRAFFIC CONTROL+STRIKE +FORCE HARRIER+ACE OF ACE	149/199F
LEADERBO. "PAR 3" +LEADERBOARD+LEADERBOARD TOURNAM.+W CL. LEADERBOAR	145/169F
ELITE 6 PACK N°3 +DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
ARCADE ACTION +BARBARIAN+RENGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE	115/185F
GEANTS D'ARCADE	115/195F
AMST GOLD HIT 3	115/195F
COLL KONAMI	115F/185F
OCEANSTAR HIT 2	99/145F
IMAGINE ARC. HITS	99/145F
FIST AND THROTTLES	95/139F
FRANK BRUNO BIG .	129/179F
LES FUTURISTES	149/199F
SIMULATION PACK	145/195F
GAME SET MATCH	129/179F
KARATE ACE	115/175F
TOP TEN COLLECT.	99/145F

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
ACTION SERVICE	139/189F
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARCADE WIZARD	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BAT	149/189F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CHICAGO 30"S	99/149F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DYNAMIC DUO	95/145F
ELITE	99/149F
EMMANUELLE	ND/195F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/195F
FISH	ND/185F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HEROES OF LANCE	95/139F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HAND	99/149F
IRON HORSE	99/149F
IRON LORD	125/165F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRE AVENISE	145/195F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
NORTH AND SOUTH	145/195F
PAC LAND	95/145F
PARANOIA COMPLEX	99/149F
PURPLE SATUR. DAY	169/199F
REX	99/149FF
ROADWARS	95/139F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SHOOT OUT	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
TERRIFIC LAND	ND/195F
TERRORPODS	95/139F
THE ARCHON COLL.	95/145F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE GAMES SUMMER	99/129F
THE TEMPLE OF FLY..	149/199F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENER.	99/149F
WANDERER	95/139F
WAR IN MIDDLE EAR..	99/149F
WEC LE MANS	99/149F
WHIRLIGIG	89/139F

BENEFICIEZ A PARIS-DES PRIX MICROMANIA
PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann "Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain 75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

HIT PARADE

A 320	145/195F
944 TURBO CUP	195/245F
ACTION SERVICE	139/189F
AFTER BURNER	99/149F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
CYBERNOID 2	95/135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95/139F
DRAGON NINJA	99/149F
ECHELON	89/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
G.I. HERO	89/139F
GUERILLA WAR	89/139F
OPERATION WOLF	99/149F
PAC MANIA	99/149F
RAMBO 3	89/139F
RASTAN	89/145F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROBOCOP	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
THUNDERBLADE	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	89/139F
TIGER ROAD	99/149F
TITAN	129/169F
TOTAL ECLIPSE	95/145F
TYPHOON	89/139F
VICTORY ROAD	89/139F

1943	95/145F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
ARTURA	95/135F
BARD'S TALE	145/195F
BARBARIAN(PSYNO)	95/139F
BEYOND THE ICE PAL.	95/145F
F 15 STRIKE EAGLE	99/149F
FERNANDEZ MUST DIE	95/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
IMPOSSIBLE MISS. 2	95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
LES PRIVES	ND/195F
LIVE AND LET DIE	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
THE TRAIN	135/185F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
VOYAGE CENT. TERRE	ND/195F

COMMODORE 64

12 JEUX EXCEPTION.	129/149F
BEST DE US GOLD	149/179F
COMMAND PERFORM.	149/199F
OCEAN IN CROWD (DYNAMITE)	139/189F
HISTORY IN MAKING	199/249F
GAME SET MATCH 2	139/189F
TAITO COIN OP COL.	125/165F
LES AS DU CIEL	129/149F
GOLD SILVER BRONZE	149/199F
LEADERB. PAR 4	145/175F
KARATE ACES	119/179F
ARCADE ACTION	119/189F
COLL KONAMI	119F/189F
ELITE 6 PACK N°3	99/145F
GEANTS D'ARCADE	119/195F
TOP TEN COLLECTION	99/145F

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP	195/245F
ACTION SERVICE	145/195F
AFTER BURNER	99/149F
BATMAN	99/149F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK FUSION	99/149F
DENARIS	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
GAME OVER 2	95/135F
GARY L.HOT SHOT	95/125F
HEROES OF LANCE	95/139F
IRON LORD	155/195F
LED STORM	99/149F
MINIGOLF	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
PARANOIA COMPLEX	99/149F
REALM OF TROLLS	95/139F
ROBOCOP	95/135F
ROCKET RANGER	109/169F
R TYPE	95/145F
SDI	99/149F
SPACE BALL	99/149F
STREET SPORT SOCC.	95/139F
SUPERSPORTS	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
TIGER ROAD	99/149F
VICTORY ROAD	89/125F
WEC LE MANS	99/149F

HIT PARADE

1943	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
CYBERNOID 2	95/145F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95/145F
DARK CASTTLE	95/125F
DOUBLE DRAGON	99/149F
ECHELON	95/145F
GUERILLA WAR	89/125F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	95/145F
OPERATION WOLF	95/135F
PAC MANIA	95/145F
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	95/125F
THE BARD'S TALE 3	ND/165F
THE GAMES SUMMER	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
TOTAL ECLIPSE	89/129F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
ACTION FIGHTER	255F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/LOST STAR	255F
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTAZY ZONE MAZE	259F
GREAT BASKETBALL	255F
GREAT GOLF	255F
KENSEIDEN	299F
MAZE HUNTER 3D	299F
MY HERO	255F
OUT RUN	255F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WORLD SOCCER	255F
Y'S	295F
ZILLION 2	255F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128

Kit de téléchargement **99 F** avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!!

AMSTRAD CPC

PUFFY'S SAGA	99/129F
SKATE BALL	99/129F
NIGHT HUNTER	99/129F
ALTWORLD GAME.	65/99F
MAD MIX	65/99F
NIGHT RAIDER	65/99F
ROY OF ROVERS	65/99F
STREETSPORT BAS	65/99F
GAMES WINTER ED.	65/99F

THOMSON C/D

LES PRIVES +L'HERITAGE+LA FORMULE +L'AFFAIRE VERA CRUZ +L'AFFAIRE SYDNEY	145/195F
LES ATHLETES 2 +DIEUX DE LA MER+BIVOUAC +DIEUX DE LA GLISSE	145/195F
SIMULATION PACK +GRAND PRIX 500+QUAD +SUPERSKI	145/195F
LES CLASSIQUES N4 +TIBER+KRYSTAL ZONE +GRIBOUY	170/210F
LES FUTURISTES	149/199F
BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR +MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE	
LES ATHLETES +KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2 +DIEUX DU STADE 1+2	145/185F
944 TURBO CUP	199/249F
ACTION SERVICE	145/195F
ARKANOID	145F
CRAZY CARS	145/195F
GIGN OPER. JUPITER	149/199F
L'ARCHE CAPT BLOOD	145/195F
MEURTRE A VENISE	145/195F
RENEGADE	145/195F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TOP GUN	145F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour meme de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM .....
ADRESSE .....
..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

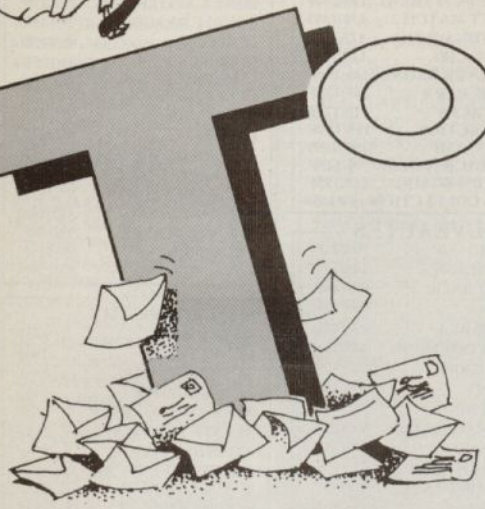
carte bleue CB — Date d'expiration __/__ Signature _____

MN17

Reglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA

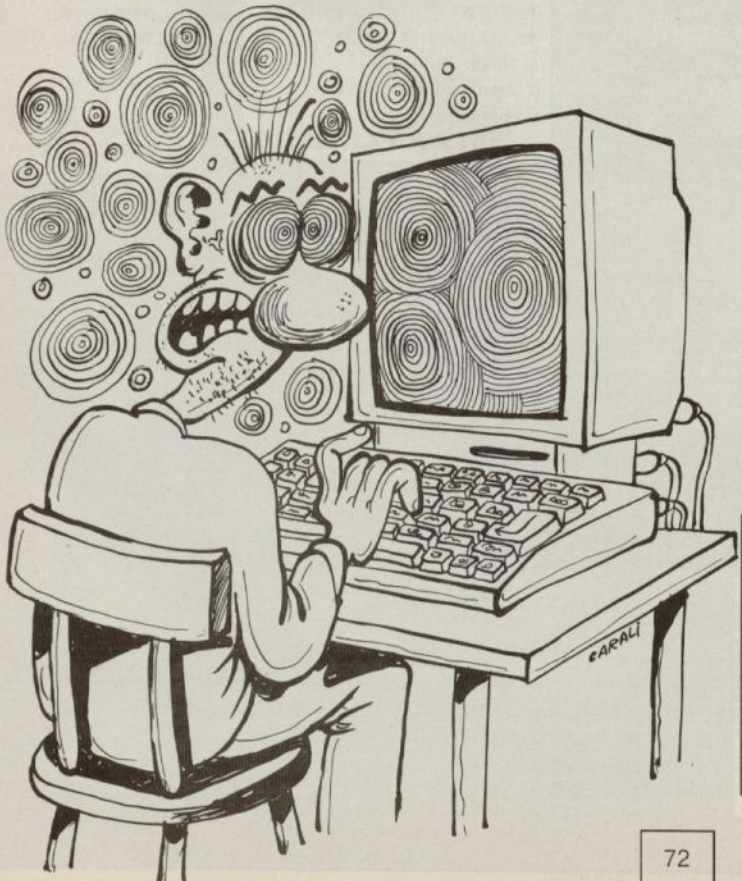
TOP SECRET



INFOGRAMES

Ce mois-ci, c'est Infogrames qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux à tous les gagnants !

Hello, everybody ! Comment ça va ? Pas eu trop de mal à vous remettre du réveillon ? Moi, ça a été très dur... Du coup, je vais avoir du mal à assurer. Enfin, ne vous inquiétez pas, on va quand même se débrouiller. Pour repartir en douceur, je vous rappelle le principe des Top secret. Tous les mois, vous m'envoyez des trucs et astuces pour des jeux, quelle que soit votre bécane. Moi, dans tout ça, je sélectionne les bidouilles qui sont à la fois originales (et donc pas publiées auparavant ailleurs), efficaces (donc, qui marchent vraiment) et sur des jeux récents. Si votre Top Secret est publié, hop, vous avez gagné un jeu qui vous est offert par un éditeur différent tous les mois. Mais pour gagner un logiciel, vous devez faire des envois clairs, précis (si possible sur imprimante) et qui fassent plus que quelques lignes. **Si vos Tops sont intéressants mais très courts, n'oubliez pas de nous préciser les anciens numéros du journal que vous aimeriez recevoir à la place d'un jeu**. Bon plan, n'est-ce pas ? Alors, remuez-vous un peu pour m'envoyer des choses intéressantes. Dernière chose, ne désespérez pas si votre lettre ne passe pas du premier coup : je reçois vraiment des kilos de courrier. Mais pas de panique : si ce n'est pas pour ce mois-ci, vous gagnerez peut-être le mois prochain...
Avant de passer aux Top Secret proprement dits, voici, comme de coutume, le point sur ce que nous recevons.



ST : Comme tous les mois, vous êtes les meilleurs. Continuez comme ça !
CPC : Super. Vous avez fait beaucoup de progrès. Vous devenez de plus en plus forts.
Amiga : Enfin ! Ça faisait longtemps que je vous attendais, cette fois-ci, vous venez en force.
C64 : Toujours pareil : des kilos de lettres pour des jeux sortis il y a des kilos d'années. Remuez-vous !
Thomson : Pas mal du tout...
MSX : C'est bon, le volume est là !
Sega : Grosse quantité, bonne qualité : continuez !
Nintendo : Alors ! On dort ? Vous n'avez l'air de connaître que Super Mario et Zelda !
Apple, 800 XL et autres : Quelconque. Moins d'une cinquantaine de lettres par mois au total.

Quand je vous dis qu'il ne sert à rien de pomper sur un autre journal... On finit toujours par s'en apercevoir. La preuve ? Eh bien la solution de Guild of Thieves, passée il y a quelques mois, venait en fait de la disquette numéro 3 de l'Aventurier Fou, éditée par Pressimage. **Nous vous redemandons donc de bien préciser sur tous vos envois : "Je certifie être l'auteur de ce Top Secret et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger".**

ST

CYBERNOID - Hewson
Voici enfin une bidouille pour ce jeu génial : dans le fichier Tony.Ape, cherchez la séquence FF 06 38 43 59 et remplacez FF par 16.

PAC-MANIA - Grand Slam Entertainment
Dans le fichier 2.Prg, remplacez 53 39 par 60 04 dans la séquence 53 39 00 00 00 EA.

STARS WARS
Pour les fanas du jeu, voici un petit listing en ST Basic (au moins, tout le monde le possède : c'est celui qui est sur la disquette grise vendue avec la machine). Ce listing ne marche qu'avec les anciens ST Basic, le basic le plus buggé du monde. Si vous avez une nouvelle version, supprimez la ligne 40.

```
10 Pour 'STARS WAR'
20 Champ de force infini
30 P = &H7FD00:SIZE = 128
40 DEF SEG = 0
50 FOR A = 0 TO SIZE-1STEP 2
60 READ BS : POKE p+A, VAL ("&H" + BS)
70 NEXT A
80 BSAVE "AUTO/STWARCHT.PRG",p,SIZE
90 DATA 301A, 0000, 0064, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000
100 DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 4FF8, 4000
110 DATA 4878, 0200, 487A, FEF6, 4267, 3F3C, 004A, 4E41
120 DATA 3F3C, 0007, 4E41, 4267, 487A, 0030, 3F3C, 004E
130 DATA 4E41, 42A7, 48A7, 487A, 0026, 2F3C, 004B, 0003
140 DATA 4E41, 2E40, 323C, 4E71, 204F, D1FC, 0000, A7B2
150 DATA 30C1, 30C1, 2F00, 4EEf, 0104, 2A2E, 2A00, 6175
160 DATA 746F, 5C73, 7461, 7277, 6172, 732E, 7072, 6700
```

Ouf ! Il faut taper ce programme, insérer une disquette vierge dans le lecteur et le lancer. Ensuite, appuyer sur RESET, attendre que la disquette s'arrête, puis insérer STARS WAR et appuyer sur une touche.

TERRORPODS - Psygnosis
Comme je suis pas là pour blaguer, voici comment gagner à TERRORPODS :
- Tout d'abord, on n'est pas dans ce jeu pour attendre 107 ans que les différentes pièces du TERRORPODS soient prêtes, il faut donc agir et agir vite ; je vous conseille donc de procéder comme ceci :

D'abord, allez dans les centres de ressources et dans les mines pour échanger du carburant ou d'autres matériaux contre de l'Aluma (jusqu'à posséder un stock important). Maintenant, choisir un centre de fabrication et lui donner de l'Aluma contre du carburant. La transaction faite, cliquer sur CONFIRMER et regarder le message "CONTACT ETABLI.." et s'il affiche que le composant est prêt rappuyer sur T pour avoir la pièce (attention, il faut aussi de l'Aluma pour l'échanger contre la pièce).
Si la pièce n'est pas prête, reprenez tout l'Aluma que vous avez donné et allez en chercher encore plus. Quand vous avez la pièce, on la voit s'afficher dans les cadres verts, à droite. Il ne vous reste plus qu'à répéter le procédé jusqu'à posséder toutes les pièces du TERRORPODS (mais dans un autre centre de fabrication).
Attention :
- Si vous mettez trop de temps à construire le TERRORPODS, les autres vous repéreront et ça deviendra très dangereux.
- Certaines pièces sont plus chères que d'autres (ex : Tête).
- Il n'y a pas que l'Aluma qui compte, pensez aux autres matériaux (Détonite...).

Conseils :
- Le DROUER n'utilise pas de carburant : profitez-en pour circuler.
- Essayez d'éviter les missiles en se déplaçant.
- Les spoilers prennent des matériaux : détruisez-les si possible.
- Sauvegardez régulièrement.

Une fois le TERRORPODS construit, il vous faut détruire 15 TERRORPODS avec 18 missiles.
Je vous conseille d'utiliser la carte pour se déplacer :
- taper sur "," ou "M" (clavier Querty ou Azerty).
- Déplacez votre engin à l'aide des touches fléchées.
- Positionnez-vous devant un TERRORPODS.
- Rappuyez sur "," ou "M".
- Appuyez sur "Q".
- Visez et appuyez sur la barre d'espace.
- Tuez-le et répétez l'action.

(Faites-vite tant que les TERRORPODS sont regroupés car le temps est limité). J'espère que ça aidera certains qui sont en difficulté.

SIDEWINDER - Mastertronic
Je signale que pour ceux qui ont acheté ce super jeu qu'est SIDEWINDER et qui ne sont pas contents de l'aspect de leurs vaisseaux ou de leurs ennemis qu'il est possible de redessiner ces "sprites" à votre guise en éditant le fichier SPRITES1.PC1 avec un utilitaire de dessin genre DEGAS. Il en est de même avec STREETFIGHTER où vous pouvez redessiner votre personnage et vos ennemis. Pas mal, hein !

RETURN TO GENESIS - Firebird
Une fois le jeu chargé et la voix passée, tapez "ZQSP:QS,3, ce qui permet d'accéder à la touche F4 (changement de fréquence), F5 (immortalité) et F6 (changement de tableau).

IKARI WARRIORS - Elite
-Pour Ikari Warriors : faire un " Hi-score" et au lieu de taper son nom, taper "Freeride", vous serez alors immortel à la prochaine partie.

BUBBLE BOBBLE - Firebird
-Pour obtenir des vies infinies à Bubble Bobble sous GFA, faire :

```
A$= string$(8,0)
AD= varptr(A$)
N$= "bub1. rsc"
open "u",1,N$
seek 1,26222
bput 1,ad,8
seek 1,26198
bput 1,ad,8
close 1
```

Si ce premier listing ne marche pas, tapez le suivant.

```
A$= string$(8,0)
AD=varptr(A$)
n$="/auto/*.prg"
open "u", 1, N$
seek 1, 26276
bput 1, ad, 8
seek 1, 26252
bput 1, ad, 8
Close 1
```

BEYOND THE ICE PALACE - Elite
Sous GFA, taper :

```
open "u",1,"/auto/*prg"
seek 1,&H19d
write #1,7
seek 1&H 3AA
write #1, &H6008
close 1
```

Attention, comme pour la plupart des programmes d'enfer que je vous refile sous GFA, votre original sera définitivement modifié. Pensez-y avant de faire la bidouille.

DUNGEON MASTER

SUR ST

Par Crom, par Mitra ! Il suffit d'écrire "regardez la photo" ou "rendez-vous le mois prochain" pour qu'aussitôt les dieux de la presse, Bhou-Klaj et Che "main de fer", abattent leurs marteaux sur nos pauvres têtes. Résultat, nous voilà toujours bloqués au niveau 10. Enfin, tout est bien qui finit bien. Du moins si vous suivez ces ultimes conseils...

Or donc, niveau 10. Ne traînons-pas. Gauche, droite, gauche, droite, porte de droite, dalles magiques. Nous voici dans une grande pièce. Oui, je sais, entre temps, vous avez combattu. Et alors ? Moi aussi, et je n'en fais pas tout un plat. Allons ! Prenez la première porte à gauche et enfermez-vous dans la salle. Vous pouvez maintenant souffler un peu et laisser vos personnages se raconter leurs exploits (profitez-en pour préparer des potion anti-poisons). OK. Cherchez le passage secret, dézinguez les scorpions (boules de feu et "Kick" pour ceux qui ont les pieds protégés). Deuxième à gauche, passage secret : appuyez sur le bouton. Reprenez votre route en longeant le côté droit et arrivé au passage, faites deux pas, allez à gauche et embrassez votre cavalière. Oups ! Appuyez sur un nouveau bouton (cadeau), reprenez le couloir en longeant cette fois-ci le mur de gauche et, très vite : ouvrez la porte de gauche, longez toujours le mur de gauche, ouvrez la porte, engouffrez-vous et refermez-la. Vous venez d'éviter une poignée de scorpions. A force de suivre le mur de gauche, vous trouverez l'escalier conduisant...

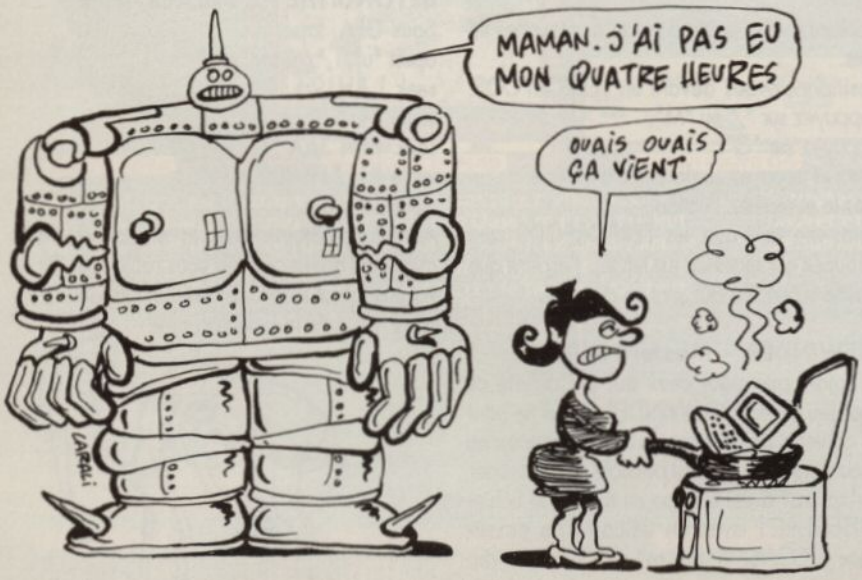
... AU NIVEAU 11 !

Etrange. Vraiment étrange ; c'est le moins que l'on puisse dire de l'endroit. En effet, à peine arrivé en bas de l'escalier, vous allez vous apercevoir que le niveau se compose d'un couloir tournant autour d'un pilier central de 2 x 2 cases. Bien entendu, il y a de la magie là-dessous. Le seul moyen de s'échapper est de se déplacer de deux pas en avant, un pas en arrière, deux pas en avant, etc. C'est presque du tango ! Au bout d'un moment, vous trouverez un bâton, une Morning Star (masse d'arme garnie de pointes) et un coffre contenant une clef. Cette clef va permettre d'ouvrir une porte conduisant... à un mur ! Bon, c'est pas le moment de craquer nerveusement, les gars. Faites demi-tour, recommencez à tourner comme Carlos Gardel (le tango) et empruntez le premier couloir qui va se présenter à vous dans ce qui était jusqu'à présent le cul-de-sac (en anglais dans le texte). Je sais, mais ne vous avais-je pas dit que la zone était magique ? Bref, prenez à gauche, à droite, et pénétrez dans le passage secret afin d'y prendre la clef. Droite, porte de gauche, pièce de cuivre, couloirs, couloirs, (re)couloirs et escalier. On ne

descend pas ! En effet, il y a des objets à récupérer dans le premier couloir de gauche et de droite avant l'escalier. "Enlarge my view" requiert que vous soyez en possession de la loupe. Heureusement, Moulinex n'est jamais à court d'idées, aussi, palier la difficulté en présentant une fiole devant l'œil. Quant à l'autre couloir, soyez généreux et à vous le gros lot !

COURAGE, LES GARS !

Eh oui, courage, ça se tire ! Après être passé deux fois sur la case faisant "clic" (élimine les trappes "invisibles"), allez à droite, première à gauche, revenez sur vos pas, prenez l'autre issue. Au milieu de la grande pièce, une "colonne" pourvue d'une porte permet de récupérer une clef (et aussi de se planquer). Revenez dans la pièce, reprenez le chemin de départ, ouvrez la grille à l'aide de la clef. Si vous tombez sur les chevaliers, essayez de les coincer sous une porte et de les dessouder à l'épée (ne perdez pas de temps à lancer des boules de feu : ça ne sert à rien dans ce cas précis). Ceci fait, récupérez la clef d'émeraude, continuez dans la même direction, ouvrez la porte avec la clef d'émeraude, et ô miracle, prenez la troisième clef de Rha. Yep ! Prenez le couloir et après la sortie de droite, longez sans cesse le mur de droite. Gauche et en avant ! Sautez joyeusement dans les trappes en mouvement, débarrassez-vous des flammes magiques à coup de vorpale ou de boules de feu. Passez les deux bifurcations, récupérez les



objets et fioles qui trainent dans les environs, montez l'escalier. Vous voilà devant la Master Key. Une autre solution consiste à passer les trappes "tournantes". C'est selon.

ET ON REMONTE !

Prenez les escaliers secrets jusqu'au niveau du Firestaff, servez-vous des 3 clefs de Rha, allez tout au fond et ouvrez la porte avec la clef de rubis. Vous voici dans une pièce comportant un passage secret sur la droite. Explorez tout (regardez bien les murs), prenez la quatrième clef de Rha. Bon, je crois qu'il est temps que vous vous preniez un peu en main. Explorez l'étage à fond. Tuez les golem de pierre à l'épée, ramassez la Windged Key et tout au bout du dernier couloir de gauche, prenez l'escalier secret, servez-vous de la clef et hop ! Vous voilà dans un second réseau d'escaliers secrets, parallèle au premier. Ah oui, j'espère que vous en avez profité pour prendre le Fire Staff (c'était quand même le but de la manœuvre). Ensuite, retour au 13, prenez le couloir, allez dans la grande pièce et passez les flammes jusqu'à ce que vous puissiez tourner à droite. Si les démons de feu vous ennuient, dites-leur de ma part que je viendrai leur tirer les oreilles mais, pour plus de sécurité, faites-les reculer à coup de nuage de poison. Prenez le couloir, l'escalier et... stop ! Préparez les boules de feu et sauvez le jeu (vous verrez pourquoi après).

LE DRAGON ET LE SORCIER

Ne combattez jamais le dragon de face mais tournez autour en lui chatouillant les côtes avec vos épées. Si certains de vos personnages ont du mal à s'en remettre, sachez qu'un autel de résurection vous attend au même niveau. Une fois la bestiole morte, mangez des steaks de dragon, c'est excellent et très revigorant. Fouillez ensuite les tas de cendre pour trouver la clef. Ouvrez la porte, placez un Zoratra sur la gemme. Ensuite, touchez-la du bout de votre Fire Staff. Voilà, remontez en empruntant un passage secret situé sur le mur de droite quelques cases avant l'escalier et
débarrassez-vous des monstres cracheurs de feu, coincez le sorcier dans une niche, faites un "Fluxcage" et lancez-lui des "Fuse". A cet instant, il se passera, heu, vous verrez bien... Vous allez vous apercevoir que le jeu se bloque. Au cas ou vous voudriez continuer à

jouer, utilisez votre sauvegarde. Il peut être assez marrant, par exemple, de remonter tous les coffres préalablement remplis de trésors ou bien recombattre les monstres des niveaux supérieurs afin de faire progresser les personnages. Enfin, c'est à vous de voir. Sinon, ne touchez à rien. C'est fini. Bravo, séchez vos larmes et rendez-vous pour la suite : **The Chaos Strikes Back** (enfin je dis ça mais le jeu n'est pas encore disponible).

PC

Enfin ! C'est avec les larmes aux yeux que je vous présente les premiers Top Secret pour PC. Cela dit, si vous en voulez encore les mois prochain, il va falloir vous remuer...

GAUNTLET - US Gold

Si vous attendez un peu sans rien faire, on peut passer au niveau supérieur. Facile : les sorties apparaissent.

GRYZOR - Ocean

Dans Gryzor, pour ne pas être tué par les premiers canons, il faut presser la touche pour descendre et le bonhomme se cache sous l'eau sans se faire tuer. C'est la même chose dans la première base, quand on vous tire dessus, il faut aussi presser la touche pour descendre (le bonhomme peut toujours tirer).

ZOMBI - UBI SOFT

Dans Zombi, pour ne pas combattre les zombis, en tuer un puis le prendre avec soi. Aucun zombi ne vous touchera (attention, ça ne dure pas éternellement). Pour trouver un camion, descendre au niveau 1, aller 3 fois à gauche, 2 fois derrière, 5 fois à droite, 3 fois en avant, et 2 fois à gauche.

INFILTRATOR

Pour faire avancer Infiltrator, presser en même temps : Enter et la touche pour descendre.

SABOTEUR II - Durell

Voici quelques noms de code pour Saboteur II : Jonin, Kime, Kuji kiri, Saimenjitsu, Genin, Mi Lu Kata...

LEISURE SUIT LARRY - Sierra on line

Pour ne plus avoir à répondre aux questions, presser en même temps alt et x dès la première question, ça ne marche pas seulement sur ST mais aussi sur PC. Par ailleurs, la solution complète de jeu érotique génial et superbe en EGA a été publiée dans les numéros 10 et 11 de Micro News.

CPC

Regardez moi les petits veinards ! La rubrique CPC de ce mois-ci a été tout spécialement soignée et on attaque très fort avec un listing d'enfer pour Blood.

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD - Exxos

Tapez et sauvegardez ce programme. Non ? ben si ! Attention à ne pas faire d'erreur en tapant le programme !

```
10 'L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
20 'Ce programme permet de visualiser toutes les coordonnées des planètes
30 'Ceci après avoir sauvegardé une partie de votre aventure
40 'William Prot - 396 les Grands-Champs - 36000 Chateauroux
50'
60 MODE 2: BORDER 0: INK 0,0 : INK 1,11: INK 2,2 : INK 3,4 : Z$=12
70 MEMORY &8FFF : FOR i=&9000 TO &903A : READ a$ : POKE i,VAL("&"+a$) : NEXT
80 DATA 3E, 84, 32, 34, 90, 21, 00, 91, 3E, C4, 16, 04, 1E, 00, 22, 2E, 90, 32, 3A, 90, 21, 34, 90, CD, D4, BC, 22, 35, 90, 79, 32, 37, 90, 2A, 38, 90, EB, 3A, 3A, 90, 4F, 21, 00, C0, 07, 00, 04, C4
90 DIM n$(17) : RESTORE 100 : FOR i=1 TO 17 : READ n$(i) : NEXT
100 DATA YOKO, BUGGOL, MIGRAX, CROOLIS-ULU, CROOLIS-VAR, PRESIEDENT, TORKA, TRAUMA, TRICE PHAL, YUKAS, ANTENNA, TUBULAR BRAIN, TROMP, ROBHEAD, KINGPAK, NUMERO, MIGRAX
110 PRINT"Mettre la disquette de votre aventure":CALL &BB18:CLS
120 CALL &9000 : Print "Micro News, en vente dans toute la galaxie" : Print " Appuyez sur une touche S.V.P." : Call &BB06
130 DIM c$(17) : n=1 : FOR i=&9100 TO &9180
140 FOR a=i TO i+6
150 p=PEEK(a) : pp=PEEK(a+1) : a=a+1 : p$=MID$(STR$(p),é) : pp$=MID$(STR$(pp),2)
160 IF LEN(p$)<3 THEN p$=STRING$(3-LEN(p$),32)+p$
170 IF LEN(pp$)<3 THEN pp$=STRING$(3-LEN(pp$),32)+pp$
180 c$(n)=c$(n)+p$+"/"+pp$+" "
190 NEXT:n=n+1:i=i+7:PRINT n$(n-1)":";:LOCATE 15,VPOS(#0):PRINT c$(n-1)
200 NEXT
```

ASPHALT - Ubi Soft

Devenez invincible en tapant ce petit listing.

```
20 MODE 2 : PRINT"vies infinies(O/N)?"
30 A$ = UPPER$ (INKEY $)
40 IF A$ <> "O" AND A$ <> "N" THEN 30
50 IF A$ = "O" THEN v = O:GOTO 70
60 v= &3D
70 MODE O : FOR i=O TO 15 : READ I : INK i = a : NEXT : LOAD"ASPHALT.ECR"
80 LOAD"ASPHALT.LOD" = POKE & A5F0,v : CALL & A 600
90 DATA 13, 0, 26, 12, 24, 9, 16, 10, 20, 1, 2, 11, 4, 17, 3, 6.
```

LIGHT FORCE - FTL

Des vies infinies :

```
20 BODER O:INK O,O:CLS:AZ=3
30 FOR X=&BEOD
40 READ A$ : POKE X,VAL ("&"+A$):NEXT
50 OPENOUT "GUERE" : MEMORY &5DB : LOAD"LIGHTFORCE"
60 POKE &61D,&C9: CALL &5EE
70 LOAD"LF" : POKE &6285,&FF : CALL &BEOO
80 DATA 21,1C,96,11,A4,01,ED,B8,C3, 31,73
```

LIVINGSTONE

Ça y'en a être petit listing. Vous y'en a le taper et le sauver. Jeu y'en a avoir vies infinies.

```
1 A=3: CF=23
10 poke & 60, ASC ("O")
20 poke & 61, ASC ("P")
30 poke & 62, ASC ("E")
40 poke & 63, ASC ("R")
50 poke & 64, ASC ("A")
```

DRILLER - Incentive

Energie infinie + boudiers illimités = bon plan.

```
20 C=0
30 FOR A=0 TO &28
40 READ A$:B=VAL ("&"+A$)
50 POKE A+&BE80,B
60 C=C+B
70 NEXT
80 IF C<>3982 THEN 100
90 CALL &BE80
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATA",CHR$(7):END
110 DATA 11, 00, 00, 0E, 41, 21, 00, 01, DF, A6, BE, 21, 94, BE, 22, 3D, 02, C3, 00, 01, F5, AF, 32, B0, 68, 32, 55, 67, 32, F4, 6B, F1, C3, 9F, 48, 3C, C0, 07
```

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI THOMSON

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR *

* offre limitée au jour de l'achat et hors promotion

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT *

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT *

AMSTRAD CPC 6128

+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 6 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~5340 Frs~~ **4495 Frs**

ATARI 520 STF

+ Moniteur Couleur
+ **IMPRIMANTE** 80 col.
  SP180 AI SEIKOSHA
  Qualité courrier/graphique
  + **Câble imprimante**
  + **Traitement de Texte** (1ST Word+)
  + **créateur graphique**
  + **2 jeux**
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~7990 Frs~~ **6990 Frs**

THOMSON TO8 D

+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 4 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~6100 Frs~~ **4495 Frs**

AMSTRAD CPC

- ☐ CPC 464 + Moniteur Mono. ..... 1990 Frs
- ☐ CPC 464 + Moniteur Couleur..... 2990 Frs
- ☐ CPC 6128 + Moniteur Mono ..... 2990 Frs
- ☐ CPC 6128 + Moniteur Couleur ... 3990 Frs
- ☐ PC1512 SD + Mono. CGA..... 5325 Frs
- ☐ PC1512 SD + Coul. CGA ..... 7460 Frs

ATARI STF

- ☐ 520 STF seul ..... 3490 Frs
- ☐ 520 STF + Moniteur Mono. ..... 4490 Frs
- ☐ 520 STF + Moniteur Couleur..... 5490 Frs
- ☐ 1040 STF seul ..... 4790 Frs
- ☐ 1040 STF + Moniteur Mono ..... 5990 Frs
- ☐ 1040 STF + Moniteur Couleur .... 7490 Frs

THOMSON

- ☐ MO6 seul ..... 1490 Frs
- ☐ TO8 D seul ..... 2990 Frs
- ☐ TO8 D + Moniteur Mono ..... 4280 Frs
- ☐ TO8 D + Moniteur Couleur ... 4690 Frs
- ☐ TO16 PC + Mono HERC..... 5325 Frs
- ☐ TO16 PC + Coul. CGA ..... 6990 Frs

OFFREZ-VOUS UNE 2ème T.V.

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

☐ INTERFACE TV
☐ Sans télécommande ~~1480~~ 1190 F
☐ Avec télécommnde ~~1690~~ 1490 F

EN PROMOTION

Pack Ecrivain... ... avec Imprimante

IMPRIMANTE 80 col.
SP 180 AI - SEIKOSHA
qualité courrier - graphique
+ Traitement de texte
+ Câble imprimante
+ Pack de feuille (500)

Le PACK AMSTRAD CPC ~~2815~~ 2190 F
Le PACK THOMSON ~~3080~~ 2290 F
Le PACK ATARI ~~3280~~ 2585 F

* CPC : Startex Thomson : Paragraphe Atari : Amstrad

... Pack CADEAU ...

DIGITALISEUR ARA CPC

Permet de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra ou d'une T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant. En Français)

☐ DIGITALISEUR ARA ..... 1190 Frs

HANDY SCANNER ATARI

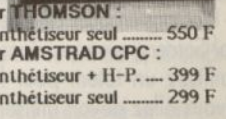
Souris "intelligente" qui scanne instantanément tous vos documents, photos.(Possibilité de récupérer les images).

☐ Handy scanner ..... 2990 Frs
☐ Handy scanner + 16 nuances ...3490 Frs

Donnez la parole, la musique ...à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE NOUVELLE ANNEE



Pour THOMSON :
☐ synthétiseur seul ..... 550 F
Pour AMSTRAD CPC :
☐ synthétiseur + H-P. .... 399 F
☐ synthétiseur seul ..... 299 F

sélection réalisée parmi + de 1000 titres...

ACCESSOIRES AMSTRAD

- ☐ 2e lecteur 3" DF1 ..... 1 590 F
- ☐ Adaptateur péritel MP 2P ..... 450 F
- ☐ Câble imprimante ..... 150 F
- ☐ Câble magnétophone ..... 50 F
- ☐ Doubleur prise Joystick ..... 100 F
- ☐ Graphiscope II ..... 990 F
- ☐ Housse DDI 1 ou FDI 1 ..... 85 F
- ☐ Lect. disq. 3"DDI 1 ..... 1 990 F
- ☐ Lect. Disq. 5" 1/4 ..... 1 650 F
- ☐ Multiface 2 ..... 595 F
- ☐ Rallonge Alim + vidéo CPC 464 . 130 F
- ☐ Rallonge Alim + vidéo CPC 128 . 180 F
- ☐ Souris AMX ..... 690 F
- ☐ Souris Cameron ..... 680 F
- ☐ Tapis souris ..... 75 F

JOYSTICK

- ☐ Joystick Konina ..... 160 F
- ☐ Joystick Switchioy ..... 185 F
- ☐ Joystick Cobra ..... 495 F
- ☐ Joystic Pro 5000 ..... 170 F

LOGICIELS CPC

	D7	K7
☐ 12 Jeux exceptionnels	225	190
☐ A 320	199	149
☐ Ades assembleur-désassembleur	255	
☐ Batman the caped crusader	135	90
☐ Budget Familial	199	160
☐ Double Dragon	NC	NC
☐ Echelon	185	
☐ Fists'n' Throttles	175	145
☐ Frank Bruno's Big Box	205	155
☐ Galactic Conqueror		145
☐ Game set et Match 2	165	155
☐ Heroes of the Lance		120
☐ History in the Making	290	235
☐ L'Arche du Capitaine Blood	235	210
☐ Last Ninja 2	175	150
☐ Les Défis de Taito	210	145
☐ Les Géants de l'Arcade II	255	175
☐ Loto	195	155
☐ Maxibourse	220	
☐ Operation Wolf	140	85
☐ Pacmania	175	115
☐ Suprême Challenge	210	160
☐ Thunder Blade	140	120
☐ Total Eclipse	165	110
☐ Typhoon	149	99
☐ Victory Road	160	99

LOGICIELS THOMSON

- ☐ Assembleur ..... 530 F
- ☐ Bobo ..... 199 F
- ☐ Budget Familial ..... 230 F
- ☐ Crazy Cars ..... 210 F
- ☐ Défi au Tarot ..... 199 F
- ☐ Enduro Racer ..... 220 F
- ☐ Game Over ..... 210 F
- ☐ L'Arche du Capitaine Blood ..... 249 F
- ☐ Le Journaliste ..... 845 F
- ☐ Le Petit Lecteur 5-8 ans ..... 290 F
- ☐ Le Soleil et ses Planètes ..... 225 F
- ☐ Les 1001 Voyages ..... 290 F
- ☐ Les Athlètes ..... 199 F
- ☐ Les Athlètes 2 ..... 199 F
- ☐ Les Aventuriers ..... 199 F
- ☐ Les Chevaliers ..... 199 F
- ☐ Les Futuristes ..... 199 F
- ☐ Les Privés ..... 199 F
- ☐ Slap Fight ..... 210 F
- ☐ Sports d'Eté ..... 210 F
- ☐ Tintin sur la Lune ..... 299 F
- ☐ Top Gun ..... 210 F
- ☐ Tout Schuss ..... 199 F
- ☐ Turbo Cup 944 ..... 249 F
- ☐ Valise fil (F1 + Sorcer + Arkanoid) ..... 299 F
- ☐ Wizzball ..... 230 F

LOGICIELS ATARI

- ☐ After Burner ..... 215 F
- ☐ Baal ..... 215 F
- ☐ Bureautique & Performance ..... 1 290 F
- ☐ Circus Games ..... 270 F
- ☐ Double Dragon ..... 199 F
- ☐ Dungeon Master ..... 245 F
- ☐ Five Star ..... 260 F
- ☐ Flight Simulator II ..... 360 F
- ☐ Galactic Conqueror ..... 270 F
- ☐ Gunship ..... 230 F
- ☐ International Karate + ... 215 F
- ☐ Jet ..... 370 F
- ☐ L'Arche du Capitaine Blood ..... 299 F
- ☐ Leaderboard Birdie ..... 215 F
- ☐ Lombard Rally ..... 260 F
- ☐ Opération Jupiter ..... 249 F
- ☐ Opération Wolf ..... 185 F
- ☐ Pacmania ..... 230 F
- ☐ Powerdrome ..... 265 F
- ☐ Purple Saturn Day ..... 255 F
- ☐ Rambo III ..... 199 F
- ☐ Speedball ..... 270 F
- ☐ Sprite Editor ..... 360 F
- ☐ Thunder Blade ..... 99 F
- ☐ Tintin sur la Lune ..... 299 F
- ☐ Victory Road ..... 199 F
- ☐ Wanted ..... 205 F

ACCESSOIRES ATARI

- ☐ Boîtier coul 2 écrans ..... 325 F
- ☐ Câble imprimante ..... 195 F
- ☐ Câble péritel ..... 325 F
- ☐ Disq. dur 20 Mo SH 205 ..... 4990 F
- ☐ Lect. disq. 5"1/4 ..... 2250 F
- ☐ Lect. disq. 3"1/2 1 Mo SF314 ..... 1990 F
- ☐ Lect. disq. 3"1/2 SF354 ..... 1490 F
- ☐ Rallonge Joystick ..... 65 F
- ☐ Souris ..... 360 F
- ☐ Tapis souris ..... 75 F

ACCESSOIRES THOMSON

- ☐ Contrôleur manette ..... 160 F
- ☐ Crayon optique ..... 120 F
- ☐ Extensible incrustation ..... 499 F
- ☐ Extension mém. 257 K ..... 1 490 F
- ☐ Imp. 40 cd 800
- ☐ Imprimante PR 90612 ..... 2 690 F
- ☐ Interface RS 232 ..... 499 F
- ☐ Lect. disq. 640 K ..... 1 350 F
- ☐ Magnéto.T7-T8-T9 MS ..... 550 F
- ☐ Souris T8-T9-M6 ..... 350 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...
sélection réalisée parmi + de 1000 titres ... DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR L'ORDINATEUR CHOISI

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues CREDIT

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul ☐ mono ☐

Nom : _____ Adresse : _____

_____ Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque/ ☐ Mandat/ ☐ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE ☐ AURORE ☐ CB n° de carte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de validité _____ Signature

AMIGA

Quadralien - Logotron
Le code d'accès au premier niveau est 170961

FAERY TALE ADVENTURE
- Le cygne de "Swan Isle" est un moyen de transport aérien. Seulement il n'obéit qu'au possesseur du lasso magique, mais le problème c'est que je ne sais pas où il est.
- L'os trouvé dans l'Hemsapht's Tomb est à remettre à la Mort qui se trouve à "Graveyard" (cimetière) dans la petite maison (key blue for open) vers minuit..
- J'ai pu voir Azal, la cité invisible, à minuit, près du mendiant à l'emplacement de Azal sur la carte.
- Si votre petit héros a sommeil n'hésitez pas à le faire dormir sur du foin ou un lit sinon il va se mettre à tressaillir au moindre truc.
- Je vous ai montré plus haut comment faire pour voler, maintenant je vais vous expliquer comment faire pour naviguer sur l'eau : il faut aller à Watchtower (tour de guet), prendre le "Seashell" (coquillage), sortir se mettre au bord de l'eau et faire USE - Shell alors viendra une sympathique tortue géante, lui monter sur le dos, désormais vous pouvez la contrôler et donc vous dépassez sur l'eau.
- Profitons-en pour aller se promener dans l'Isle of Sorcery, amarrez dans la plus grande baie, utilisez un totem pour localiser le château (vous allez devoir utiliser au moins deux clés bleues). Dans la salle du trône, se présenter devant la sorcière en faisant "say", elle vous donne alors une des cinq statuettes dont vous avez besoin.
Ça vous dirait d'avoir des vies supplémentaires ? Alors avant de prendre la statuette faire "ask" autant de fois que vous voulez de lots de cinq points de chance.
- Pour avoir un maximum de bravoure aller au cimetière (à l'intérieur), vous pouvez alors tuer les monstres présents sans difficulté en les tuant à travers le grillage. (Ils ne se défendent pas et vous pouvez en plus les fouiller à travers le grillage)
Maintenant qu'on vous a bien aidé, essayez donc de nous donner aussi un coup de main :
- Où se trouve le lasso d'or ? Les autres statuettes ?

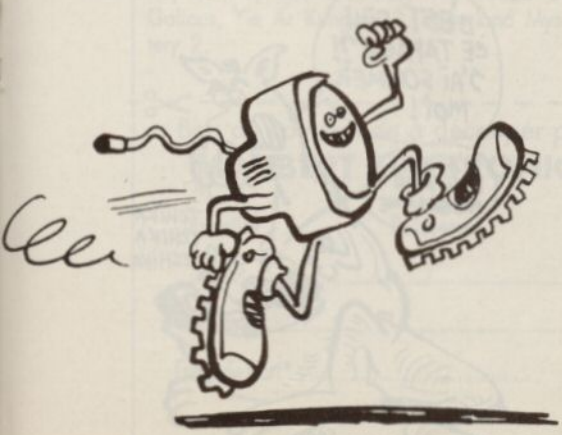
SPACE QUEST 2 - Sierra On Line
Eric Phan-Kim est un spécialiste des jeux Sierra On Line : c'est lui qui nous avait déjà envoyé la solution de Leisure Suit Larry il y a quelques mois, ce qui lui avait déjà valu un logiciel. Cette fois-ci, grâce à cette solution complète, ou presque, de Space Quest 2, il va en recevoir un deuxième...
(Nota : H signifie sortir de l'écran par le haut, de même pour B, D et G, respectivement vers le bas, la droite ou la gauche. HG signifie sortir en haut à gauche, etc.)
LOOK WATCH, PRESS C, H, GET CLOTHES, OPEN LOCKER, GET ALL, CLOSE LOCKER, G, monter sur la plateforme, entrer dans la cabine, descendre l'escalier, entrer dans la navette, ... , SEARCH MAN, GET CARD, LOOK BUTTON, PRESS BUTTON, H, se cacher en haut à gauche derrière les feuillages, attendre le vaisseau, HG, devant la boite aux lettres : INSERT FORM IN SLOT, GET WHISTLE, HD, BD, devant la créature : UNTIE ROPE, BG, G, GET SPORE, HG, passer le "labyrinthe" sans toucher les limites ! LOOK BUSH, GET BERRIES, et le labyrinthe dans l'autre sens ! B, D, HD, RUB SKIN WITH BERRIES, entrer dans l'eau, D, après le monstre : vers le milieu il y a une zone où vous n'avez plus pied : HOLD BREATH, BG, H, GET GEM, BDH, D, D, CLIMB TREE, D, ... , CALL HUNTER (2 fois), SEARCH HUNTER, GET KEY, UNLOCK LOCK WITH KEY, OPEN DOOR, GET ROPE, H, G, G, CLIMB TREE, TIE ROPE AROUND LOG, CLIMB ROPE, SWING, G, USE GEM, G, GET GEM, B, SAY WORD, descendre l'échelle HOLD GEM IN MOUTH, sortir du labyrinthe, entrer dans l'eau, D, HD, D, rester dans l'eau, USE WHISTLE, attendre le monstre, G, D, (ici au lieu de s'enfuir peut-être se servir du puzzle ?) H, se cacher derrière les buissons, avancez lorsque la sentinelle est dans un angle, aller jusque sous la passerelle, devant la porte à droite INSERT KEYCARD IN SLOT, allez derrière la navette, ENTER SHUTTLE, PRESS POWER, PRESS ASCENT, TURN DIAL, PULL THROTTLE, tirer le manche jusqu'au message, TURN DIAL, attendre..., aller sur la passerelle de droite, D, entrer dans l'ascenseur, PRESS THREE, (si un robot arrive : se réfugier dans l'ascenseur ou revenir plus tard) D, D, D, D, PRESS BUTTON, entrer, aller devant la cabine libre : OPEN DOOR, entrer, CLOSE DOOR, SIT, GET, PAPER, OPEN DOOR, sortir, B, D, PRESS BUTTON, entrer, LOOK, GET CUTTER , G, G, G, entrer dans l'ascenseur, PRESS FIVE D, D, LOOK, GET WASTEBASKET, GET OVERALL, GET LIGHTER, sortir, G, G, entrer dans l'ascenseur, PRESS ONE, GB, quand vous êtes enfermé et que le sol est presque entièrement décalé : PUT PLUNGER ON BARRIER, quand le sol est revenu : LET GO PLUNGER, PUT PAPER IN BASKET, D, juste à l'entrée du couloir : DROP BASKET, BURN PAPER, le robot va s'arrêter, D, monter l'escalier CUT GLASS WITH CUTTER, sortir, ENTER VENT, PRESS BUTTON (derrière la pompe), ENTER VENT, G, PULL SWITCH, TYPE "ENLARGE", D, aller dans la cloche SEARCH WOHAUL, LOOK SCREEN (celui qui clignote), SHSR, prendre l'escalier qui monte, OPEN BOX, WEAR MASK, HD, B, G, G, G, un robot va vous suivre, D, D, D, PRESS BUTTON, entrer, attendre, G, G, G, il vous suit encore, PRESS BUTTON, ENTER POD (vite), PRESS LAUNCH, ... , LOOK, OPEN CHAMBER, ENTER CHAMBER.
Voilà ! Est-ce la fin ? Toutes ces actions permettent d'obtenir 218 points sur un total potentiel de 250. J'aimerai bien savoir quelles sont les actions tordues qu'il fallait faire pour avoir le maximum !

BASIC
Pour changer un peu, voici deux poke en Amigabasic qui vous permettent de piloter le LED du drive :
POKE 12574721, 254 : éteint la LED
POKE 12574721, 252 : allume la LED

MANIAC MANSION

Comme vous n'aviez pas été tellement gâtés le mois dernier, voici pour tous les Amiga-fans un gros paquet de trucs et astuces pour le célèbre Maniac Mansion.

- Choisir Bernard et Syd au début.
- Pour entrer dans la maison, utiliser la clef sous le paillasson.
- Aller dans la cuisine : on y trouve la sœur. On peut aller sans danger jusqu'à la tronçonneuse et immédiatement retourner en arrière et quitter la cuisine : à ce moment, la sœur se trouve dans sa chambre.
- Prendre de la cuisine : lampe de poche (sous le micro-onde) et le fromage (dans le réfrigérateur), le Pepsi et les vieilles piles.
- Se rendre dans la chambre à provisions via la salle à manger.
- Prendre les jus de fruits et le verre vide du rayon.
- Aller au 1er étage, prendre le fruit et le "point remover".
- Au 2ème étage, donner au tentacule le fruit et le jus de fruit. Il s'en va dans sa chambre.
- Dave va au rez-de-chaussée, face à la porte sans poignée.
- Bernard va au rez-de-chaussée et soulève le pommeau de droite de l'escalier. La porte sans poignée s'ouvre et Dave va dans la salle du réacteur.
- Mettre les vieilles piles dans la lampe de poche et chercher l'interrupteur à gauche de l'escalier.
- Syd va à la boite à lettres.
- Utiliser la clef argentée dans la salle du réacteur pour ouvrir la porte dans la chambre à provisions.
- Lorsque l'on sonne, Syd prend le paquet de la boite à lettres.
- Dans la bibliothèque, à la fin du meuble où sont rangés les livres (à droite) se trouve une cassette. Dave doit la prendre. Il doit chercher le disque vert dans la chambre du tentacule, ainsi que la clef jaune.



- Dave doit enregister le disque vert sur la cassette dans la salle de musique.
- On lit la cassette dans le salon sur le magnétophone dans le meuble. Le lustre tombe on en extrait la vieille clef rouillée.. Elle ouvre le cachot.
- S'entrainer dans la salle de musculation. On peut déplacer maintenant la grille derrière le buisson à gauche de l'entrée de la maison, à l'extérieur on peut ouvrir le garage.
- Dave ouvre la porte dans la chambre des provisions. Il arrive dans la piscine.
- Syd doit s'entrainer dans la salle de musculation. Il déplace la grille, à gauche de l'entrée, derrière la maison.
- Bricoler la conduite d'eau, la piscine se vide. Récupérer clef et radio. Les piles de la radio peuvent servir pour la lampe de poche.
- Bernard, dans le salon, démonte les tubes de la radio et les place dans l'émetteur du Docteur Fred, dans sa chambre. On peut alerter la police en rappelant le numéro sur l'avis de recherche du savant fou. Elle apparait au bout d'un certain temps dans le cachot. Elle y laisse une plaque : la récupérer.
- Aller dans le garage et ouvrir le coffre de la voiture avec la clef jaune. Prendre la "Water faucet". Donner à Bernard le contenu du coffre et la lampe de poche. Il se rend dans la chambre secrète.
- Aller dans la salle du réacteur, réparer l'installation électrique avec la plaque de la police (éteindre les sécurités).
- La plaque débarrasse du tentacule ...
- Bernard peut réparer l'installation avec la lampe allumée et le paquet du coffre.
- Utiliser la "Water faucet" dans la douche, dans la salle de bain. Ouvrir le robinet.
- La "Mumie" disparaît et un numéro de téléphone apparaît.
- Bernard a réparé le téléphone dans la bibliothèque. On appelle sœur Edma. Pendant qu'on lui téléphone, une autre personne va dans sa chambre y prendre la petite clef.
- Se rendre dans la salle au trésor. Déplacer le tableau. Le trésor est visible.
- Appeler Edna à nouveau. Se rendre dans sa chambre. Donner à la plante carnivore de l'eau de la piscine en utilisant le verre vide. Après qu'elle ait grandi, lui donner le Pepsi pour la rendre invincible.
- Prendre la monnaie sur le sol de la chambre du Docteur Fred.
- Sonner à l'entrée. Ed descend et on peut prendre de sa chambre : Hamster, Cad Key, tirelire. On retire la monnaie de cette dernière.
- En grimpant à la plante carnivore, se rendre à la chambre du télescope.

Mettre une pièce, prendre le bouton droit, mettre une pièce. Au travers du télescope, au dessus de l'araignée, on voit le numéro de code du trésor.

- Appeler Edna. Se rendre dans sa chambre avec le trésor. Garder la boite. Placer son contenu dans le Coin Box des jeux de cafés (la petite clef ouvre le box). La liste des High Scores donne le code du labo.. (porte). On peut enfin ouvrir cette porte avec "Glowing Key".
- Aller au labo principal. Ouvrir le meuble
- Aller dans la salle du météore avec "Cad Key". Attention ! le temps est limité maintenant. Désactiver l'interrupteur. Prendre le météore. L'emmener au garage. Le mettre dans le coffre. Allumer la fusée avec la clef jaune.

MSX

LES SECRETS DE SALAMANDER (Suite)

Voici la suite des secrets de Salamander, explorés par Olivier Gillot, de Dijon.

Planète Kierke : étape de forme de vie subspatiale.

Armes conseillées : les mêmes que précédemment + screw.

C'est dans ce tableau que vous collecterez le plus de capsules d'énergie. Il faut utiliser le laser pour savoir si on peut passer dans le décor et faire attention aux mines vertes autour desquelles se forment des boules de la même couleur : ce n'est qu'à ce moment précis qu'on peut les détruire.

Il faut détruire les nacelles vertes desquelles sortent des vaisseaux ayant une trajectoire circulaire. En passant à l'intérieur de la deuxième, vous trouverez le troisième chapitre de la Prédiction :

THE PREDICTION CHAPTER 3
THE HUGE SPHERE WILL COME
FROM THE GROUND
AND ATTACK EVERYONE.
THE SHINING BLUE-BALL
HAS THE POWER
TO CONTROL
THE ARMOR

Il faut garder un bouclier de réserve pour la fin du tableau. Dès les dernières mines passées, il faut rester dans la partie gauche du tableau et il faut détruire les boucliers de cuivre du noyau rouge. Lorsque le vaisseau avancera, il faut se mettre en face de l'endroit où se trouvaient les boucliers de cuivre ou en face des renfoncements présents dans la forme du vaisseau ennemi.

Une fois le noyau rouge détruit, il faut choisir le bon moment pour passer à l'intérieur du vaisseau, puis se mettre dans l'espace vide pour détruire le noyau central du vaisseau sans trop se fatiguer.

Une fois qu'il est détruit, il ne faut surtout pas bouger le vaisseau de place, comme pour les autres tableaux, car même lorsqu'il a disparu, le tir de votre vaisseau vous montre qu'en fait il toujours là, pendant que ce cher Z-80 charge le tableau suivant.

Planète Eioneus : étape du volcan souterrain.

Armes conseillées : les mêmes que précédemment + météo.

Pour récupérer le météo, il faut repasser par le tir normal et le laser. Il est pratiquement obligatoire de posséder le météo pour ce tableau car c'est la seule arme capable de détruire les nacelles des astéroïdes. Un bouclier neuf peut aussi se révéler utile pour passer les météorites, les champs de force, ainsi que d'autres obstacles qui seront nombreux dans ce tableau.

Une bonne habitude à prendre : toujours se diriger vers le passage où il faut détruire les nacelles des astéroïdes (d'où l'utilité du météo).

Après avoir détruit la deuxième rangée de nacelles à droite, ainsi que la grosse nacelle marron, vous passerez sur le coin inférieur gauche de celle-ci et vous découvrirez alors le message suivant :

IN THE RUIN OF LATIS ...
PUSH SPACE KEY !

.....

YOU HAVE GOT
A CRYSTAL BREEZE

Après le volcan, vous découvrirez sur la droite l'option HOLD. Après avoir détruit de nouveau les nacelles bleues et la grosse nacelle marron, vous dirigerez votre vaisseau en son centre et vous découvrirez le quatrième chapitre de la Prédiction :

THE PREDICTION CHAPTER 4

THE GREAT DEVIL CAME
FROM THE GROUND ...
HIS WICKED POWER DWELLS
IN A BLUE-NUCLEUS ...

Pour passer les deux champs de force, touchez-les avec le bouclier, si toutefois il n'est pas endommagé.

Avant de détruire les boucliers protégeant les trois noyaux rouges, effleurez les sphères bleues avec votre bouclier pour éviter de devoir faire du slalom !

Puis apparaitra un vaisseau de taille relativementimportante. Placez-vous du côté du noyau -BLEU- et tirez. La protection cachant le noyau rouge apparaîtra et le vaisseau explosera une fois qu'il sera détruit.

Si vous avez introduit *Nemesis 2* dans la deuxième fente de votre ordinateur avant de l'allumer, et si vous avez trouvé les trois chapitres des satellites de la planète Latis, vous accéderez à la mystérieuse Operation X.

Operation-X : la colère de Venom.

Armes conseillées : toujours les mêmes + bouclier en réserve.

Vous connaissez le dernier tableau de Nemesis 2, je ne parle pas de la planète de la forteresse, comme certains pourraient le croire (cf : article de Frédéric Duquesnoy dans le numéro 12). Je parle de la soucoupe amirale de Venom, avec les barrières qui se ferment. En bref, il faut traverser une fois de plus ce tableau, tout en prenant un bouclier en réserve. Ensuite vient le cœur de la soucoupe avec ses tirs et ses éclairs.

Je rappellerai pour les distraits qu'il ne faut surtout pas rester en face de l'œil rouge au moment où il tire. Il faut se placer en haut ou en bas et traverser l'écran pour positionner les options.

Comme dans Nemesis 2, l'œil clignotera, passant au rouge, puis il explosera. La différence avec le jeu précédant réside dans le fait que le scrolling continue, le cœur ayant disparu, jusqu'à un écran rappelant celui de la planète Lavinia et ses crayons, mais avec un vaisseau

INFOGRAMES

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 ..... 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8220 ..... 1 950 F
MSX2 sans lecteur de disquettes

Philips NMS 8245 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 720 K, livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur ..... 1 790 F
Monochrome ..... 990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1421 ..... 2 290 F
Sony PRNT 24 ..... 590 F

LECTEUR DE DISQUETTES

PROMO Sony HBD 30W
(720 K) + contrôleur ..... 1 590 F

Disquettes 3 1/2 ..... 190 F
MF/2DD (boîte de 10)

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F
Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F
Souris (Philips) ..... 360 F
Joypad SONY JS33 ..... 79 F

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 ..... 345 F
Druid : mégarom MSX2 ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom MSX2 ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F
King's Valey 2 : MSX1/MSX2 ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire ..... 99 F
Hydlide ..... 99 F
Les Passagers du Vent ..... 99 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Lode Runner, Magical Kid, Wiz, Backgammon.

CARTOUCHES à 190 F

Antartic Adventure, Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
USAS ..... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total
.....			
.....			

Frais de port* : ..... Total : .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Téléphone .....

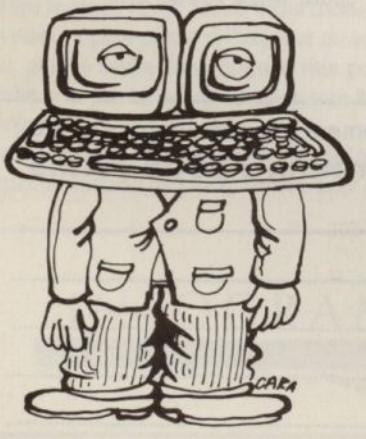
Suite du MSX

ennemi en forme de triangle accroché sur le mur de droite, son sommet pointé vers vous.
Il faut placer les options en diagonale, le vaisseau se retrouvant en bas à droite de l'écran.
Les missiles Hawk Wind se chargeront de détruire les ennemis au sol et au plafond, tandis que le météo détruira les vaisseaux sortant du triangle (les mêmes que ceux sortant du vaisseau à la fin de la planète Lavinia).
Une fois détruit, le décor s'effacera et vous vous dirigerez vers la phase suivante : le dernier tableau.

Opération 4 : la planète Odysseus.
Armes conseillées : toujours les mêmes + bouclier neuf.
Il faut absolument récupérer les capsules nécessaires pour une option de rechange. Dès le début du tableau, il faut être très vigilant : des météorites bleues apparaîtront, ainsi que des mines vertes.
Dès que le décor devient bleu, il faut slalomer en détruisant les nacelles bleues de forme carrée, ainsi que des batteries de D.C.A: vertes.
Une fois passé le passage étroit, deux sphères bleues viendront à votre rencontre. Ne cherchez pas à les éviter, détruisez-les avec votre bouclier, ainsi que la nacelle carrée située en haut de l'écran. Puis foncez dessus aussi vite que vous pourrez pour précéder le scrolling horizontal vers la gauche. Vous venez de trouver le cinquième et sans doute dernier chapitre de la Prédiction :

THE PREDICTION CHAPTER 5
THE FIVE EYED GREEN DEVIL
CAN BE KILLED ONLY
BY THE CRYSTAL ...

Attention ! Pour sortir de ce passage, il faut reculer puis partir en diagonale sur la droite. Vous aurez droit à deux autres sphères bleues lorsque le scrolling vers la gauche sera terminé.



Après un aussi bref scrolling vers la droite, le scrolling vertical reprendra.
Quelque soit le chemin que vous prendrez, que ce soit à gauche ou à droite, un destructeur d'option viendra du bas de l'écran. Ensuite, vous aurez à détruire des statues de l'Ile de Pâques (huit au total).
Positionnez votre vaisseau au tiers inférieur de l'écran au milieu, puis ramenez-le au plus vite vers la gauche, une fois que le décor aura disparu. L'immense sphère annoncée dans le troisième chapitre de la Prédiction viendra de la partie inférieure et rebondira sur les bords de l'écran. Pour la détruire, il faut tirer dans son noyau, tout en évitant les destructeurs d'option qui viennent par le bas de l'écran. C'est donc là que va servir l'option de réserve (personnellement, j'arrive à la passer en gardant les quatres options). Après que la sphère ait été détruite apparaîtra un ENORME vaisseau, plus de quatre fois plus grand que celui de la planète Eionus ! Rassurez-vous, c'est le dernier, j'vous l'jure m'sieur ! Il faut détruire le noyau indiqué par les chapitres (de gauche à droite : BLUE, WHITE, YELLOW, GREEN), tout en faisant attention aux mines vertes. Ensuite, il faut détruire le noyau rouge et ne plus bouger.
Epilogue : défaite ou victoire ?
Je vous avais prévenu, mais c'est plus fort que vous ! Tant pis pour vous si vous n'aviez pas mis Nemesis 2 dans la deuxième fente de votre ordinateur. Enfin, vous serez réconcilié en obtenant une certitude au sujet du démon vert aux cinq yeux de la Prédiction : c'est Venom lui-même, réincarné, qui se tient devant vous les bras croisés et qui vous nargue avec l'air de celui qui sait que vous avez échoué. Souvenez-vous du chapitre 5 de la Prédiction :"LE DEMON VERT AUX CINQ YEUX NE PEUT ETRE TUE QUE PAR LE CRYSTAL BREEZE...". EXTEND PLAY ? Y/N.
Loués soient ceux qui sont arrivés à la fin en ayant pris soin de passer par l'opération X ! Vous verrez votre vaisseau blanc traverser l'écran de gauche à droite, toujours aussi gros que celui entre-aperçu lors du décollage, sur un fond de scrolling d'étoiles digne des mégaroms MSX2. La paix règne de nouveau surles planètes de Latis. CONGRATULATIONS ! YOU ARE A GREAT STARFIGHTER ! EXTEND PLAY ? Y/N.
P.S. : Il vaut mieux passer par l'opération X car le crystal breeze est bien caché dans la ruine de Latis. Offre exceptionnelle : une mégaron MSX2 à celui qui me dira où il est (me contacter au (16) 80.57.14.72. le soir et le week-end.). Je n'ai trouvé aucun passage secret dans *Salamander* mais je ne serais pas étonné s'il y en avait quelques-uns. A bientôt pour *Vulcan Venture*.

PENGUIN ADVENTURE
(Antartic adventure 2)
(Richard Stefan, de Lyon)

Voici la liste des positions des marchands jusqu'au stage 12.

STAGE	DISTANCE	COTÉ OU IL SE TROUVE
1	483	GAUCHE
1	328	DROITE
1	183	DROITE
2	381	GAUCHE
2	183	GAUCHE
2	75	DROITE
3	683	DROITE
3	665	DROITE
3	401	DROITE
3	83	GAUCHE
6	335	GAUCHE
6	298	GAUCHE/ PERE NOEL
7	563	GAUCHE
7	263	DROITE
9	403	DROITE
9	181	GAUCHE
12	780	DROITE
12	480	GAUCHE
12	435	DROITE
12	183	GAUCHE/ (parfois) PERE NOEL

Voici la liste des passages secrets.

STAGE	DISTANCE	STAGE D'ARRIVÉE
1	240	6
6	141	9
9	337	12

STAGE	DISTANCE	STAGE D'ARRIVÉE
12	—	13
13	357	15
15	80	18
	ou bien	
15	—	16
16	780	18
18	420	21
21	—	22
22	—	23
23	—	24

Les passages secrets sont situés dans les grandes crevasses : tombez dedans et tirez la manette vers vous ou appuyez sur la flèche du bas et c'est parti pour un autre stage !

Micro NEWS

MAGIC BYTES

CONCOURS MAGIC BYTES MICRO NEWS

1er PRIX

LES YEUX DE LA TEMPÊTE !

2ème et 3ème prix : La compilation **Forces Magiques** (ST, Amiga, C64 et CPC) et un exemplaire des **six premiers softs Magic Bytes** pour 89. Tous ces softs seront disponibles sur ST, Amiga et C64 mais pas systématiquement PC et CPC. Sur votre bulletin-réponse, précisez donc une deuxième machine, par exemple celle d'un copain, histoire de pouvoir lui faire cadeau des softs n'existant pas sur votre bécane...

Du 4ème au 10ème prix : **Forces Magiques** et **Paranoïa Complex** !

Du 11ème au 30ème prix : Un logiciel **Paranoïa Complex** !

Micro News s'associe ce mois-ci avec l'éditeur **Magic Bytes** pour vous faire gagner des lots qui sortent du commun. Le premier prix est une sorte de boule magique, **Les Yeux de la Tempête** ! Il s'agit d'un globe transparent, rempli de plasma qui réagit au son et à la chaleur. Autrement dit, si vous approchez vos mains de la boule, vous verrez des éclairs incandescents se former. Idem si vous mettez la stéréo à fond. Le pied. Mieux que dans une discothèque ! Les deuxièmes et troisièmes seront également des petits gâtés : ils gagneront, en exclusivité, les six premiers jeux que Magic Bytes sortira en 89 ! Et ils les recevront en avant-première, en même temps que les journalistes ! La classe !

Et comme d'habitude (on n'est pas des requins), la lecture attentive du journal (et des précédents numéros) devrait vous aider à trouver les solutions du jeu...

LES QUESTIONS

1 - Quelle est la nationalité d'origine de l'éditeur Magic Bytes ?

2 - Quels sont les titres qui composent la compilation "Forces Magiques" en version ST ou CPC (deux réponses possibles) ?

3 - Dans Paranoïa Complex, quelle est la couleur de la classification de départ du joueur ?

Les six prochains jeux Magic Bytes :

- **Paranoïa Complex**, l'adapatation fidèle du génial jeu de rôles (CPC) !
- **Persian Gulf Inferno**, mélange de terrorisme et de boucherie (PC) !
- **Tom & Jerry**, adaptation hilarante du dessin animé (CPC) !
- **Wall Street**, jeu économique original (PC) !
- **USS John Young**, sous-marin et combat naval au programme (PC) !
- **Night Dawn**, exploration spatiale robotisée (PC) !

(Ces six logiciels seront également disponibles sur ST, Amiga et C64)

Date limite d'envoi : 13 janvier 1989, le cachet de la poste faisant foi

BULLETIN RÉPONSE

Aucune photocopie ne sera acceptée

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

Réponses :

1 : .....

2 : .....

3 : .....

Je désire les jeux en version :

Ou en version :

SEGA

JEUX OFFERTS CHAQUE MOIS PAR VIRGIN LOISIRS

ALEX KIDD IN MIRACLE WORD
(Toujours de Richard Stefan)

Il y a un passage secret au lieu 3, le lac FATHOM : tuez la première pieuvre puis positionnez-vous sur le pot sur lequel elle était, appuyez sur le bouton 1 tout en appuyant sur la flèche du bas, et si cela ne marche pas continuez en changeant de direction, au bout d'un moment cela marchera.

Vous serez toujours dans l'eau, allez vers la droite, vous changerez alors de tableau.. Dirigez-vous en haut à droite et vous arriverez sur une île où vous pourrez trouver de l'argent, une vie supplémentaire et ... quelques monstres.

La meilleure façon d'arriver à la fin de

ROCKY

Combat contre Appolo Creed.

Entraînement : appuyez sur les deux boutons à la fois mais pas en même temps, il faut que vous soyez décalé quand vous appuyez sur le bouton n°2 par rapport à l'appui sur le bouton n°1. L'écart doit être très court. L'idéal est de mettre au moins 90 coups dans le sac.

Combat : approchez-vous le plus près possible d'Appolo et frappez-le sans arrêt. A force, il s'écroulera sous la puissance de vos coups. Mais n'oubliez jamais qu'il faut le frapper à la tête car sur le ventre, il ne craint pas tellement.

Combat contre Clubber Lang.

Entraînement : appuyez cette fois sur les 2 boutons en même temps. Si vous ne frappez plus le ballon comme il se doit, appuyez sur un seul bouton pendant 5 secondes puis réappuyez sur les 2 boutons. L'idéal est de dépasser les 5 coups par secondes ou de les égaler.

Combat : frappez toujours votre adversaire au foie. Normalement, il doit s'écrouler au 2ème round.

Combat contre Ivan Drago.

Entraînement : pas de conseil particulier, mais il faut dépasser les 90 coups.

Combat : il faut frapper Drago à la tête.

La technique est simple mais dure à appliquer : donnez 2 coups en direction de la tête, puis un troisième qui sera un direct. Si vous atteignez Drago, il reculera et vous devrez avancer mais jamais trop car vous pourriez le regretter. Si vous le manquez, reculez un tout petit peu et recommencez à le frapper comme décrit ci-dessus.

Il se peut que Drago se protège, il faudra alors que vous restiez à la place où vous aurez été propulsé et essayez à nouveau de le frapper. Avec de l'expérience, vous l'enverrez au tapis et le battrez soit aux points ou, mais c'est difficile, avec un KO technique. Si vous êtes très fort, vous pourrez le mettre KO mais je n'y suis jamais arrivé.

Avec ces conseils, vous devriez voir la très belle fin de jeu.

SEGA

LES ULTIMES SECRETS DE ZILLION
(Comme promis, voici les informations complémentaires fournies par Jean-Philippe et Christophe Farrugia).

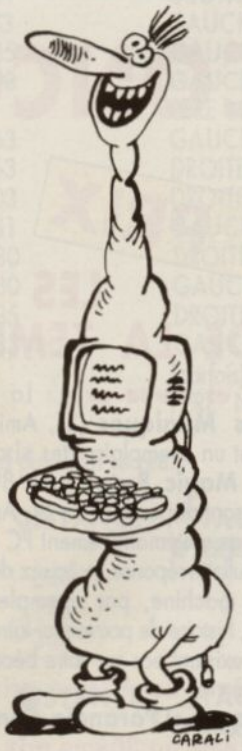
Ce complément vous apportera une aide précieuse si vous séchez sur ce jeu. En effet, c'est pratiquement la solution que nous vous livrons ici. Sachez tout d'abord que si vous suivez ces instructions, vous n'aurez (théoriquement) pas besoin d'aller vous recharger ou d'utiliser l'option "continuer". Un plan vous aidera beaucoup.

Vous commencez votre parcours à l'ascenseur qui se présente à vous. Prenez-le et descendez jusqu'en B7, c'est à dire à mi-chemin. Prenez le couloir à gauche jusqu'à l'ascenseur. Si vous avez été touché, vous pouvez prendre quelques forces en B1avec les pains mais ne prenez pas le OPA OPA, il vous sera plus utile plus tard (pour accéder à cette salle, tirez sans cesse dans le mur de gauche). Montez et allez à droite. Vous vous trouvez en salle A3. Il est inutile de déconnecter la barrière, vous trouverez un OPA OPA un peu plus loin. Continuez comme cela jusqu'en A6 où vous trouverez plusieurs avantages (un détail : pour attraper le deuxième OPA OPA entouré de murs, vous devez tirer huit fois dans le cylindre contenant du pain), puis refaites le chemin en sens inverse en prenant au passage ce que vous avez laissé en B1.

Une fois revenu en B7, tournez en B8 et montez en A8 (scope, pain, carte) puis retournez en B7.

Maintenant que vous êtes équipé, les choses sérieuses commencent.

Descendez en C7 et continuez en prenant à droite. En C3, ne prenez pas l'ascenseur. Une fois que vous êtes arrivé en C1, descendez en D1 et tournez à droite. Vous êtes en D2 et vous devez obligatoirement déconnecter l'alarme sous peine d'être paralysé. Vous trouverez une disquette derrière la barrière. Continuez votre chemin normalement. En D3, il y a



EXPÉDITION

GRATUITE dans toute la France, en utilisant vos chèques Micro News.

1 cassette = 1 chèque
1 console = 2 chèques

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

GÉNIAL !

OFFREZ-VOUS UNE NOUVELLE CARTOUCHE de JEU SEGA ou NINTENDO POUR 100 FRANCS

Lorsqu'un jeu n'a plus de secret pour vous ou bien qu'il a cessé de vous plaire, échangez-le...

NINTENDO

CONSOLE LUXE (avec robot + pistolet + 2 jeux)	1 675 F
CONSOLE BASE (avec super Mario Bross)	990 F
PISTOLET	299 F
TAPIS "FAMILY FUN"	690 F

SÉRIE PISTOLET — 299 F

Wild Gunman, Duck Hunt, Hogan's Halley

199 F

Popeye, Donkey Kong, Donkey Kong III

249 F

Golf, Slalom, Tennis, Kung Fu, Balloon Fight, Pinball, Pro Wrestling, Football, Volley Ball, Urban Champion, Clu-Clu Land, Ice Climber

299 F

Exite Bike, Super Mario, Mach Rider, Wrecking Crew

NOUVEAUTÉS — 349 F

Kid Icarus, Goonies II, Top Gun, Gradius, Metroid, Castlevania, Rad Racer, R.C. Pro Am

395 F

The Legend Of Zelda

SEGA

CONSOLE + Hang On	990 F
PHASER + 3 jeux + Gangster Town	490 F
LUNETTES 3D	290 F
CONTROL STICK	129 F
RAPID FIRE	99 F

169 F

Bank Panic, F-16 Fighter, Ghost House, Spy vs Spy, My Hero, Super Tennis, Teddy Boy, Transbot

249 F

Action Fighter, Astro Warrior, Black Belt, Enduro Racer, Fantasy The Maze, Base Ball, Basket Ball, Great Golf, Quartet, Soccer, Zillion, Zillion II, Rocky, Penguin Land, Power Strike, Alex Kid, Aztec Advent., Choplifter, Fantasy Zone, Global Defense, Football, Volley Ball, Kung-Fu Kid, The Ninja, Secret Command, Wonder Boy, Out Run, Space Harrier, Shangaï

299 F

After Burner, Alien Syndrom, Shinobi, Zaxxon 3D, Blade Eagle 3D, Kenseiden, Monopoly*, Alex Kid II, Fantasy Zone II, Thunder Blade, Space Harrier 3D, Maze Hunter 3D, Double Dragon

399 F

Miracle Warrior*, Fantasy Star*

SÉRIE PHASER — 249 F

Shooting Gallery, Rescue Mission, Captain Silver, Gangster Town, Missile Déf. 3D

*Notice en anglais uniquement

ATARI

Super **promo**

ATARI XE

- micro-ordinateur 128 ko
- Secam, péritel
- 1 cartouche XE games
- 1 lecteur de cassettes
- 3 K7 initiation au basic

890 F

ACCESSOIRES

- moniteur monochrome	600 F
- lecteur de disquettes	790 F
- Imprimante	890 F

CONSOLE ATARI 2060

490 F

+ 50 jeux disponibles en permanence

BON DE COMMANDE

à retourner à 2010 Electronics - 71, rue du Cherche Midi - 75006 Paris

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Ville : .....
Code postal : .....
Signature :

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ÉCART
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		Forfait échange	
TITRE		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement par : ☐ Chèque ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (+30 F)

☐ CB n° ..... Date d'expiration : .....

un "UP LEVEL"qui vous donnera JUMP 3, ce qui vous permettra de prendre celui de la salle D2, inaccessible avec JUMP 2. Lorsque vous arriverez au couloir en D7, descendez en E7, allez à gauche en E6 et vous trouverez un UP LEVEL. Revenez sur vos pas en E8, poursuivez votre chemin jusqu'en F7. Deux issues s'ouvrent : empruntezl'ascenseur pour descendre en G7 et là, n'ouvrez pas les portes mais prenez le OPA OPA. Vous êtes maintenant LEVEL 8. Retournez en F7 et allez toujours à droite jusqu'en F4.

Dans cette salle, déconnectez l'alarme et la barrière, puis montez et tournez à droite, et voilà APPLE !

Après l'avoir délivré, refaites le chemin en sens inverse. En F4, allez à gauche. Cul de sac ? Mais non ! Tirez tant que vous pouvez dans le mur et un couloir s'ouvrira ! Prenez l'ascenseur, montez puis tournez à gauche en E2.

Vous devez descendre en F2, puis I2 où vous trouverez la deuxième disquette, un OPA OPA, un pistolet. Maintenant que vous avez une puissance ZILLION de trois, retournez en F5 où vous aviez laissé une disquette dans un cylindre indestructible. Ensuite, retournez en G2 mais cette fois tournez à gauche.

Vous allez maintenant prendre l'ascenseur qui est devant vous. Descendez et tournez à la première bifurcation à droite pour prendre un OPA OPA, retournez à l'ascenseur et descendez en P1. Lorsque vous êtes en P2, tirez dans le mur et (miracle !) un couloir s'ouvre. Empruntez-le et donnez-le UP LEVEL à APPLE puis revenez sur vos pas et poursuivez jusqu'en N3. En N2, il y a plusieurs avantages dont un pistolet (pour votre partenaire). Allez-y si besoin est sinon prenez à droite en N4, encore à droite en N5 puis montez en M5. Dès que vous aurez ouvert les portes, prenez encore à droite en M6, puis descendez en N6, et voilà la quatrième disquette. Continuez en O6 et allez en O7, salle que vous devez absolument ouvrir. Revenez sur vos pas juqu'en M6 (non, ce n'est pas de la pub), et tournez à droite en M7. Il y a la carte rouge dans cette salle mais vous ne pouvez l'atteindre. Descendez en N7, autre salle à ouvrir absolument, donnez le pistolet à APPLE, puis débrouillez-vous pour revenir en N5.

Lorsque vous y êtes, descendez en O5 puis dirigez-vous à gauche en U4, troisième salle "indispensable", puis revenez en M6.

Montez en L6, allez à droite en L7 puis regagnez la salle M6 (cette manœuvre vous permettra de délivrer CHAMP).

Là, tournez à gauche en M5, encore à gauche en M4, toujours à gauche en M3 et montez en L3. Prenez à droite en L4, montez en K4, allez à gauche en K5 et ouvrez cette salle. Cela vous sera utile pour obtenir la dernière disquette. Rebroussez chemin jusqu'en K4 et tournez à gauche en K3.

Montez en J3, dirigez-vous à droite en J4, encore à droite en J5, puis revenez en J4 par la plate-forme supérieure pour obtenir la dernière disquette.

Vous avez presque gagné, il ne vous reste qu'à délivrer CHAMP. Pour ce faire, suivez ces instructions.

Vous devez rejoindre la salle M5. Prenez la plate-forme supérieure pour aller à gauche en M4 puis montez en L4. Continuez toujours à droite jusqu'en L7. Dès que vous y êtes, montez en K7 et tournez à gauche en K6. Voilà, CHAMP est ici, il ne vous reste qu'à le délivrer.

Vous devez maintenant atteindre l'ordinateur central pour détruire la base. Pour y parvenir, suivez les instructions du numéro précédent. Nous vous laissons savourer le dénouement.

TRUCS POUR NINTENDO

JEUX OFFERTS CHAQUE MOIS PAR BANDAÏ-NINTENDO

(Par Raymond Bergougnand, de Clermont Ferrand).

Tout d'abord **SOCCER**.

Deux solutions pour marquer un but (ou plusieurs) au level 5.

Il faut soit tirer de loin, lorsqu'on ne voit pas le gardien (entre la ligne médiane et la surface), soit, après une attaque de l'équipe adverse, dégager la balle le plus loin possible, et ensuite, avec son attaquant, tirer de volée, avec un peu de chance, c'est le BUT !

Pour **VOLLEYBALL**, un truc pour contrer le ballon avec deux joueurs : appuyer sur le bouton A pour rassembler les 3 avants, puis mettre la manette dans le sens du terrain adverse, sauter en même temps que l'adversaire et c'est le contre garanti, mais attention il faut diriger la balle pour qu'elle ne sorte pas du terrain !

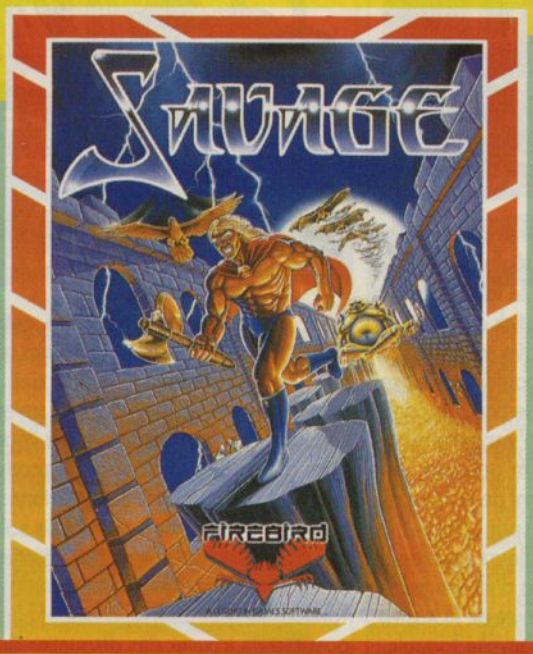
Pour **EXCITEBIKE**, pour aller plus vite dans les sauts de bosse, il faut diriger la manette vers la droite, puis en l'air il faudra la stabiliser de sorte qu'elle reste droite.

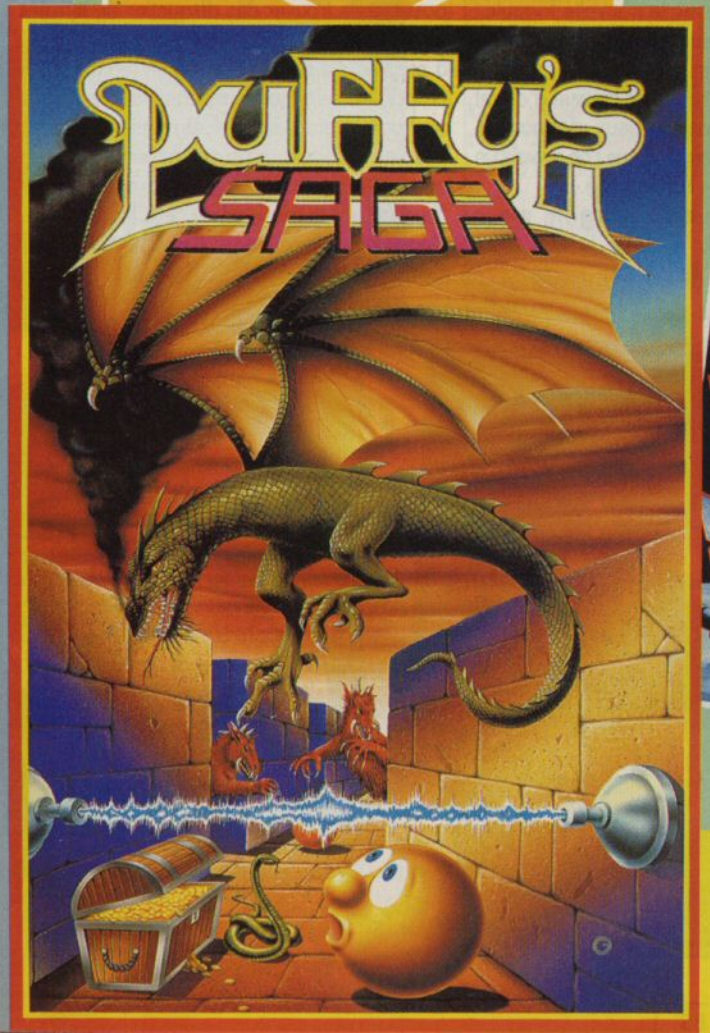
Enfin dans **SUPER MARIO BROS**, il y a beaucoup de trucs qui sont difficiles à expliquer, aussi sautez sur les briques, vous pourrez trouver de nombreuses choses qui pourront vous aider (champignons pour faire grandir, champignons rajoutant une vie, fleur, grande plante pour monter aux bonus, étoiles d'invincibilité, etc).

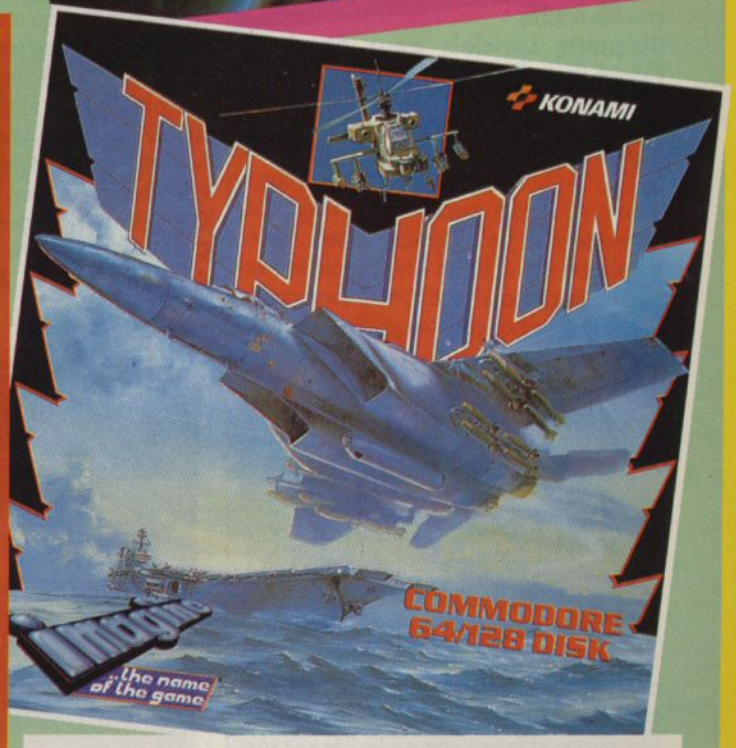
Il y a même des briques invisibles qui, lorsque vous sautez, apparaissent pour vous faire découvrir des "warp zones" ou encore pour nous aider (ex : MONDE 2-1, à la fin, si vous n'arrivez pas à sauter sur le trempoline, montez sur le petit monticule à gauche puis sautez, une petite brique apparaîtra, vous monterez dessus et vous terminerez tranquillement ce niveau).

Il y a beaucoup d'autres trucs mais personne ne les sait tous.

LES Softs DU MOIS







	Plus de 300 F	Entre 200 et 300 F	Entre 100 et 200 F	Moins de 100 F
	Excellent	Bon	Moyen	Médiocre	Horreur absolue

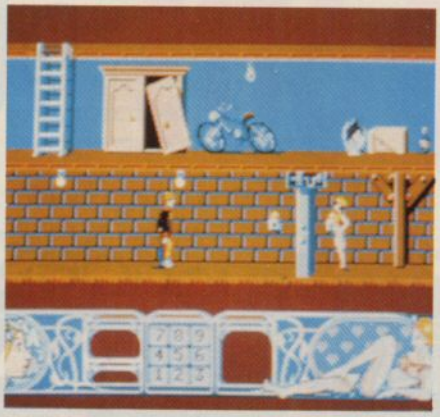
MATA HARI

Moi non !

Mata Hari 16/32 bits est beaucoup plus beau que Mata Hari 8 bits. Ceci étant, restent les défauts déjà observés dans les précédentes versions. Le scénario est totalement linéaire, les pièges absolument immuables, et les épreuves doivent être surmontées dans un ordre bien déterminé, sans retour en arrière possible. Que dire de l'espionnage, sinon que c'est lui qu'il faut chercher dans le jeu ! Il ne faut pas se laisser avoir, ce n'est jamais qu'un jeu d'arcade ultra-classique, avec de beaux décors, une mauvaise animation et de tristes bruitages. Le personnage principal n'est donc que le prétexte au remake supplémentaire d'un jeu vu et revu jusqu'à la nausée, sans même l'apport d'une invention notable.

Disquette Loriciels pour Atari ST. Existe aussi sur Amstrad CPC et Commodore 64.

E.L.



▲ *Mata Hari sur Atari ST*

GUERRILLA WAR

Guère épais

Le moins qu'on puisse dire des logiciels sur Commodore 64, c'est qu'ils bénéficient généralement d'une musique assez extraordinaire. Ceci étant, je reste persuadé que le Sound Interface Device ne vaut pas un bon disque et voyez comme les choses sont bien faites, il se trouve qu'un Commodore 64 n'est pas fait pour écouter le dernier Mylène Farmer, mais pour jouer, en l'occurence à Guerrilla war. Imaginez un décor vu de haut dans lequel évolue un personnage (le Rambo local) vu de face. Un gosse de cinq ans a une meilleur appréhension de la perspective. Lorsque le personnage en question se déplace, ou tout du moins lorsqu'on a réussi à le faire avancer en dépit d'une gestion du joystick catastrophique, on s'aperçoit que ce brave soldat est un peu carré. Au niveau des épaules, la chose reste acceptable, ailleurs non. Je pourrais continuer longtemps ainsi, mais il n'y a aucune raison valable pour que je m'acharne sur l'ensemble du jeu alors que tant de points précis offrent leurs défauts à l'esprit critique. Je citerai dans l'ordre les couleurs tellement baveuses qu'on les dirait sorties d'un film publicitaire débinant l'ancienne formule de la lessive Trucmux (parce qu'avec le nouvelle formule, bonjour, le linge est plus blanc que blanc) ; les déplacements d'écran plus proches du store qui coince que du scrolling sur coussin d'air, et surtout les graphismes laineux donnant à l'ensemble du jeu l'impression que l'on survole un tapis de salle de bains bon marché...

Cassette et disquette Imagine pour Commodore 64. Existe aussi sur Amstrad CPC et Atari ST.

C.B.

LEADER BOARD

Un parcours sans faute

Trois ans après sa parution, cette simulation de golf reste l'un de mes jeux préférés tournant sur ce bon vieil Amstrad (sur ce bon vieux Commodore : rayer la mention inutile). Il faut bien dire qu'à l'époque, les gens d'Access avaient sorti un produit réellement attrayant, aussi rien d'étonnant à ce que cette version bon marché le soit encore plus. Plus d'une dizaine de clubs sont utilisables, et les quatre terrains permettent de fouler le "green" sans s'ennuyer, d'autant plus qu'il est possible de trouver des disquettes de terrains supplémentaires chez l'éditeur d'origine. Le jeu à proprement parler est très bien réalisé et très propre, de l'ergonomie aux animations en passant par les graphismes. Ces derniers, en effet, très fins et sobres, n'en conservent pas moins une réelle beauté. On l'aura compris, ce "budget" est le bon plan de cette fin d'année.

Cassette Kixx pour Amstrad CPC et Commodore 64.

C.B.

DUNGEON ADVENTURE

Ça à le gout de...

Eh oui, c'était prévisible, les donjons sur table ou sur micro ont du succès et certains prennent le train en marche, espérant à l'occasion vendre un peu n'importe quoi. Ici, on a affaire à un jeu bien peu intéressant : scrolling inexistant, pas d'animation lors

des combats, des personnages figés et microscopiques. Dans ce labyrinthe ridicule, la liberté d'action d'un *Dungeon Master* est bien loin. Des pièges vous attendent, mais il est hors de question de les déceler. De plus, le jeu est haché par la nécessité de taper sur la barre d'espace à tout bout de champ. Tout cela ne ressemble pas à grand-chose et frise l'abus de confiance. Les joueurs d'arcade vont mépriser une action lente et le manque d'animation, ceux qui sacrifient aux jeux de rôles rigolerons (jaune) du manque de liberté et du scénario pauvret. Par Asmodée, que le chaos engloutisse les tristes œuvres de ceux qui nous prennent pour des pigeons !

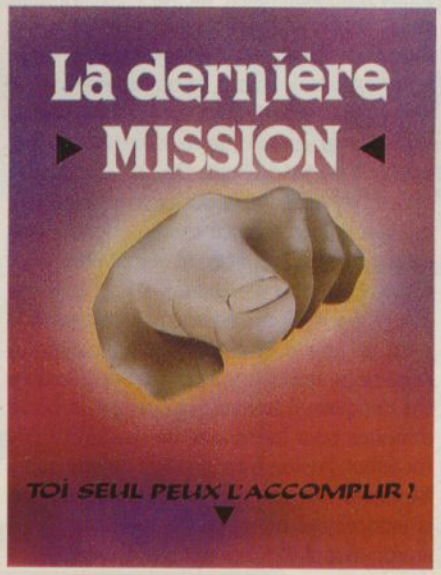
Disquette Acess High Software pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

E.L.

LA DERNIÈRE MISSION

Enfin une bonne nouvelle...

C'est un jeu d'aventures. O.K. Passons rapide sur le thème : un peuple "réduit à esclavage" - belle prose ! - par des envahisseurs de type humain, essaye de se libérer. C'est là que vous intervenez, dans une mission destructrice qui doit retarder la contre-attaque des méchants. Au passage, rappelons que l'année zéro n'existe pas et que le troisième millénaire ne commencera que le premier janvier 2001, et non pas juste après le 31 décembre 1999, contrairement à ce qui est dit dans l'introduction. Passons vite fait sur quelques fautes d'orthographe comme "Blockaus" au lieu de Blockhaus. Passons sans tarder sur les dessins plutôt sommaires quand il s'agit de représenter des personnages. Nous voici à la phase essentielle du jeu, inter-active, surtout nous, où il s'agit de dialoguer. On voit un fusil, une corde et un couteau et on tape : <PRENDRE COUTEAU>, puis prendre fusil, corde, filin, coutelas, armes, objets, froid, vessie pour lanterne, dague, épée, sabre, rapière, cure-dent, chapeau, (pourquoi pas ?)... rien n'y



fait ! Il faut taper <PRENDRE MATERIEL> ! De même quand vous êtes sur le pont, et que vous apercevez un canot par-dessus bord, la seule instruction reconnue est <EMBARQUER>. Autant vouloir discuter avec un bloc de béton ! Les aventuriers, par les temps qui courent - et Dieu, ainsi que Ben Johnson, sait que ça court vite - n'ont pas de temps à gaspiller pour des programmes classiques, pas folichons graphiquement et rigides comme un cadavre amidonné. Seule bonne nouvelle : il s'agit de la DERNIERE mission. Je croise les doigts et j'espère...

Disquette M.B.C pour Amstrad CPC. Existe aussi sur Atari ST.

P.B.Leaud

ALESTE

Rien de nouveau

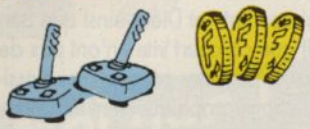
Enfin une nouveauté pour MSX 2 ! Ce n'est pas tous les jours que l'on a pareil plaisir. Seul problème, une fois de plus c'est un shoot'em up à scrolling vertical sans grande originalité.

Reconnaissons-lui quand même un grand mérite : il est très beau. Tenez, plus beau que Thunder Blade... et il faut dire que les décors sont pompés dessus à 99% pour cent : vous survolez une ville avec ses grands buildings, etc. Seul problème, dans Thunder Blade, on pouvait plonger et il y avait un effet 3D sidérant. Ici, non. Il n'y a absolument aucune gestion du relief et des décors, fort beaux au demeurant. Il nous reste quoi ? Un superbe jeu de tir, avec des décors riches et colorés, toutes les options classiques (en dégommant certaines cibles, vous obtenez des bonus genre triple tir ou laser), une musique et des bruitages de qualité, mais rien de plus. En clair c'est bien, mais tous les fanas de MSX que vous êtes devez déjà posséder une dizaine de jeux de ce type. Dans ce cas-là, Aleste ne vous apportera pas grand-chose de plus. Si jamais vous ne possédiez guère de jeux d'arcade ou étiez un fana du genre, vous pouvez quand même vous laissez séduire, mais sans espérez découvrir une révolution : Aleste est un jeu solide, bien fait et joli, mais ultra-classique.

Disquette Telenet pour MSX2

O.F.

FERNANDEZ MUST DIE

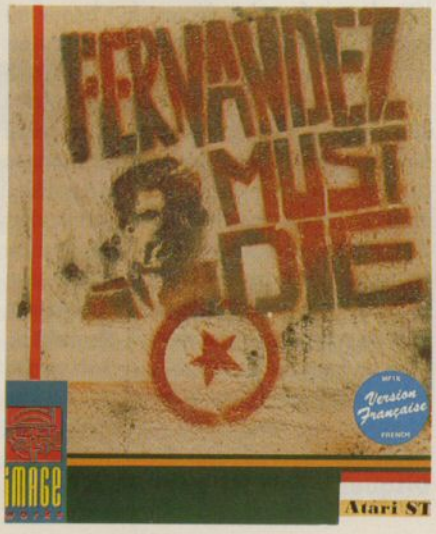


Viré du PSG !

Et porqué qu'il doit la môrir Fernandez ? Porqué cet hijo de puta esta oun sale dictator qu'il a batit houit bases de désolatione et qué basta ! Ça souffit ! Tou peut même té mettre à deux pour exterminer les bases. Quand tou entres dans la jeep, los premier est le condouctor et le second et le passagère. Ma, tou fais gaffes aux tanks, camiones, aviones, bateaux et à touto les soldates qui te tirent dessous. Quando tou verras oun porte sur les côtés, tou balances oune grenade et tou vas délivrer tes compagnones. Ma commé les dessins y sont cafouillis ? Ma commé esta oun jeu répétitive ? Tou as vu le packaging, avé le badge, avé le bon gratuite pour une tee-shirt gratuite à 4 livres pièce, avé les règles tradouites in franchèse et avé le plan des houit bases ? Ma qué le jeu il agréable, non ? Qu'il est grande ? Qu'il est plus mal foutu lisible que *Ikari Warrior* mais qu'il est plutôt sympathico, non ? Ah ! Tou es d'accord. Ma alors prépare ton ouniforme, on va chercher des médailles...

Disquette Image Works pour Atari. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC et Commodore 64.

Lieutenanté Tenanté.



FLYING SHARK

Le dentier qui vole

Le sous-titre est amusant, certes, mais assez capillotracté (tiré par les cheveux, quoi !). Le jeu doit son nom au fait que l'avion que nous allons piloter dans moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, est orné d'une superbe machoire, située juste en dessous du

cockpit. Mais alors ? Sommes-nous en présence d'un simulateur de vol ? Pas du tout, mais plutôt d'un jeu d'arcade assez peu nouveau dans le concept mais ayant le mérite de rester excellent. Eh oui, le paysage est vu de haut (vous me direz, dans le cas d'un avion...). Vous m'avez compris, je veux dire que l'avion lui aussi est vu de haut. De fait, comme on pouvait s'y attendre, le paysage "scrolle" tandis que l'avion avance face à une pléthore d'ennemis. Pour le moment, il faut combattre d'autres avions et des chars. Certes, l'avion ne peut ni monter ni descendre, mais qu'importe, il suffit de tirer à la mitraillette pour détruire l'opposant, quelque soit son altitude. Dans les cas critiques, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour lancer une bombe salvatrice. Au début, l'avion n'en possède qu'une quantité limitée, mais au cours de la partie, les performances des armes peuvent être modifiées en ramassant d'autres options. Comme vous le voyez, rien de révolutionnaire, mais le scrolling est raisonnablement propre, les graphismes très fins, et si la partie sonore est réduite à sa plus simple expression, le jeu n'en reste pas moins agréable.

Disquette Firebird pour Atari ST. Bientôt sur Amstrad CPC et Commodore 64.

C.B.

WHERE TIME STOOD STILL

La vallée des dinosaures

L'Airbus de service s'est crashé dans le massif de l'Himalaya et les survivants qui émergent des décombres sont responsables de l'accident : Jarret, le sex symbole, Gloria, son père Clive et son fiancé Dirk. Entourée par trois hommes qui ont frôlé la mort, Gloria pourrait espérer le pire mais un ptérodactyle qui passe indique que le coin est malsain. D'où l'idée directrice de foutre le camp au plus vite ! Au départ, c'est Jarret qui est contrôlé par le joueur. C'est lui le chef qui décide de la route à suivre, de ramasser ou d'utiliser tel objet. Et à qui les autres personnages communiquent leurs pensées profondes (j'ai faim, j'ai soif, damned ! suis touché...) dans des bulles style BD. Il vaut mieux en tenir compte car chacun a sa propre personalité et peut partir de son côté. Par exemple, le dénommé Clive, un gros porc plein de tripes, sans cesse affamé, fatigué, assoiffé et qui fait craquer les ponts sous son poids ! L'unité de l'équipe est necessaire sur le pénible chemin du bercail car les embûches ne manquent pas. Outre les précipices, les éboulements, le manque de nourriture et les dinosaures, des cannibales affamés sont à l'affût... La réalisation est convenable, ce petit monde s'agite dans une grande fenêtre en noir et blanc au graphisme soigné sous laquelle s'affiche l'état du chef de groupe. On peut regretter une certaine lourdeur dans la gestion des personnages ainsi que l'absence de sauvegarde en cours de partie. A part ça, un soft qui se situe dans la bonne moyenne.

Disquette Ocean Software pour ST.

J.-Y.T.

LE TALENT ÇA SE CULTIVE !

MICRO APPLICATION vous propose une collection complète d'ouvrages clairs et détaillés pour profiter à fond de votre fabuleuse machine et de ses capacités graphiques uniques.

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE
Disposez de toutes les informations sur le lecteur de disquette, des opérations élémentaires aux techniques de copie les plus avancées : sécurité des données, routines d'accélération du lecteur, fichiers protégés, blocs de démarrage, aspects techniques du hardware, WorkBench et AMIGABasic, et en plus d'un copieur universel. Réf. ML 634. 299 F avec la disquette.

SOS AMIGADOS/AMIGABASIC – WORKBENCH 1.3 inclus.
Quels sont les paramètres à transmettre lorsque l'on utilise l'instruction AREA ? Quelle est l'exacte formulation d'une séquence ESC ?... Vous trouverez rapidement une réponse concise à ce type de problèmes en évitant de perdre un temps précieux lors de vos développements. Réf. GL 123. 149 F. 304 p.

LE LIVRE DU GRAPHISME
Vous désirez maîtriser les fabuleuses capacités graphiques de votre AMIGA : créer un sprite, définir une palette de couleurs, programmer le coprocesseur pour des effets spéciaux... Cet ouvrage vous offre tous les outils et utilitaires pour faire de vous un "infographiste" de talent : tracé d'objet, animation, programmes en Basic, C, Assembleur et, en plus, des informations inédites sur la ROM de l'AMIGA. Réf. ML 505. 249 F. 789 p. Réf. ML 605. 349 F avec la disquette.

LA BIBLE DE L'AMIGA
Véritable ouvrage de référence, accessible à tous, LA BIBLE DE L'AMIGA décrit en détail la structure interne de la machine, du hardware aux routines... Vous disposez d'une description technique des circuits, des coprocesseurs, des interfaces et d'une multitude d'informations pour programmer en multitâche, détourner les interruptions ou gérer les entrées/sorties. Réf. ML 512. 299 F. 639 p. Réf. ML 612. 399 F avec la disquette.

DEJA PARUS :

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGABASIC.
Réf. ML 504. 249 F. 706 p. Réf. ML 604. 349 F avec la disquette.
LE LIVRE DE L'AMIGADOS.
Réf. ML 513. 199 F. 290 p.
BIEN DEBUTER.
Réf. ML 197. 149 F. 400 p.
TRUCS ET ASTUCES.
Réf. ML 188. 199 F. 370 p.
Réf. ML 288. 319 F avec la disquette.
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE.
Réf. ML 198.
199 F. 300 p.

REF.	DESIGNATION	QUANT.	PRIX

FRAIS D'ENVOI* TOTAL TTC
*20 F / RECOMMANDÉ : 40 F

Nom :
Adresse :
Ville : Code postal
☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte Bleue
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro Application.
Date d'expiration :
Date : Signature :

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS (1) 47 70 32 44
Diffusion librairies : Editions RADIO (1) 43 29 63 70
Distribution :
Suisse : MICRO DISTRIBUTION S.A. Tél. : (022) 84 34 82
Genève : EASY COMPUTING.
Belgique : Bruxelles : Tél. : 02-660 6390.

EDITIONS MICRO APPLICATION

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS N° 2

Au secours, les hippies reviennent !

Revenge of the Mutants Camels ("la revanche des chameaux mutants", jamais vu un titre pareil, à quand "le retour de la soupière électronique ?") était un jeu culte lorsqu'il sortit, il y a bien trois ans, sur C64. Il avait été programmé par le dernier vrai hippie encore en activité dans la micro familiale : Jeff Minter, le gourou des babas de l'assembleur. C'était un jeu complètement loufoque et psychédélique, mais qui n'en n'était pas moins hilarant et excellent. La suite arrive aujourd'hui sur Amiga. Vous dirigez un chameau, sûrement mutant, qui tire sur tout un tas de choses heu... bizarres, qui foncent vers vous : des cabines téléphoniques, des petites

culottes, des bananes, des brosses à dent, enfin bref, n'importe quoi. C'est lent, laid, injouable, mais très drôle. Disons que le gag fait rigoler un bon quart d'heure avant qu'on ne jette la disquette à la poubelle. Heureusement que c'est un Mastertronic, et qu'il ne vaut pas cher. Les babas ont bien vieilli...

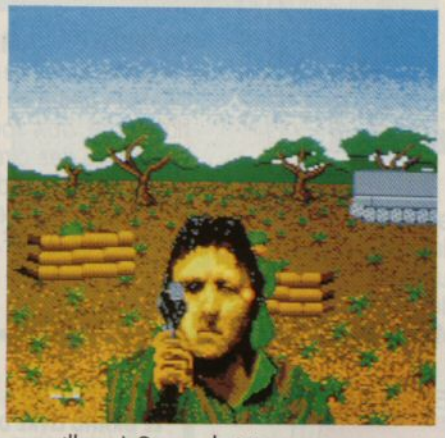
Disquette Mastertronic pour Amiga

Zhytoun

VETERANS

Hamburger (saignant) hill

Franchement, j'ai du mal, je pense très fort à l'O.C.F.C. (Office Catho Français du Cinéma) qui, dans certains cas, se contente pour toutes critiques de : "NON !". Je n'en suis pas loin pour cette chose vomie par mon moniteur. Cet énième avatar de *Opération Wolf* n'a pour lui qu'un atout, son prix, et par pure bonté, quelques phrases de russe digitalisées, qui sont ânonnées par vos ennemis. Par contre, chapeau pour le scénario sur lequel je n'ai aucune critique à faire, il est totalement inexistant. On choisit une arme et on tire (sans se poser de question, ça nuit au rendement) sur tout ce qui apparaît à l'écran,



merveilleux ! On se choisit une arme, ne me demandez pas pourquoi l'une plus que l'autre, car de toute façon, elles sont aussi efficaces sur un char, un hélicoptère, un homme, un frigo, un raton-laveur, ou le reste. C'est triste de voir qu'il y a encore des gens qui sont capables de réaliser un programme de façon honnête, et incapable de trouver une idée, une étincelle, un truc, ou n'importe quoi, mais quelque chose qui les sorte du déjà-vu, du rabâché, ou de la nullité crasse de ce genre de "jeux". Le seul espoir que j'ai ici, c'est que ce soft serve à son créateur, pour qu'il ait les moyens financiers de réaliser quelque chose qui vaille la peine d'être acheté. Uniquement destiné au(x) fanatique(s) des boucheries, qui n'ont pas encore leur dose.

Disquette Software Horizon pour Atari ST.

A.V.

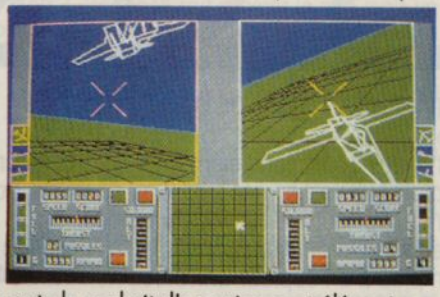
SKYCHASE

Éjectez-vous !

Les faits : L'armée italienne tue plus de soixante personnes à coups d'avions au cours d'un meeting aérien en Allemagne. *L'explication* couramment émise par les milieux autorisés est que l'italie a ainsi voulu compenser les pertes subies au stade du Heisel. *Micro News va plus loin* et revèle qu'il ne s'agit pas d'une imbécile vengeance - Les Houligans étaient anglais - mais d'un tragique accident.

Une enquête minutieuse a révélé que la chasse italienne s'entraînait avec un simulateur prétendument copié sur celui des pilotes de la marine US : Skychase, que nous nous sommes procuré...

Avec avoir lu une documentation insuffisante pour le non-initié, atrocement mal traduite et bourrée de coquilles, les pilotes se retrouvent devant un écran dont chaque moitié repré-



sente le cockpit d'un avion contrôlé au joystick. Une fois les avions lancés dans des direction opposées, le combat s'engage au dessus d'un sol quadrillé, afin de descendre l'adversaire au canon ou au missile. Le pauvre pilote solitaire peut s'entraîner avec l'ordinateur dont l'habileté est paramétrable, comme tout le reste (nombre de G supportés par le pilote, type d'avion, armement, etc). Malheureusement, on ne s'y croit pas ! Tout d'abord, il n'y a qu'un seul radar pour les deux pilotes et l'écran de contrôle est peu lisible. Ensuite, les rotations des appareils se font par pas de 11.5°, ce qui exclut la précision. Pour finir, les graphismes (fil-de-fer), le décor (plat), le son (chuintant) et l'écran de présentation (d'une rare laideur) ne rattrapent pas l'ensemble.

L'accident était inévitable !

Disquette Works Image pour Atari ST.

J.-Y.T.

BIGGLES

Bonne surprise

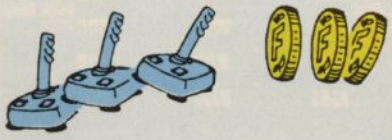
Certaines personnes croient que les éditeurs ont inventés les logiciels "budget" pour écouler leurs stocks de vieilleries. Bien entendu, c'est completement faux : ils confondent avec les compilations, mais au cas ou il resterait parmi eux quelques irréductibles, voici la preuve idéale : Biggles (c'est le nom du héros). Ce jeu, à l'origine édité par Mirrorsoft, est l'adaptation d'un film de science-fiction. Le logiciel se compose en fait de plusieurs jeux. Au début, Biggles est aux commandes de son avion. L'écran de jeu représente un champ de bataille vu de côté, et les avions ennemis arrivent en sens inverse. Parfois, l'avion survol des batteries de DCA qu'il est possible de bombarder. Ensuite, un ou deux jeux plus tard, on arrive au dessert : un

simulateur d'hélicoptère. Rien d'original, mais même quelques années plus tard, la réalisation reste parfaite. Autant vous l'avouer, je n'ai jamais été assez loin pour voir l'hélico en question, mais qu'importe : cette baisse de prix est la bienvenue.

Cassette Silverbird pour Commodore 64 et Amstrad CPC.

C.B.

FAST BREAK



Trois contre trois !

Souvenirs, souvenirs... Il y a deux ans sortait *Two on Two*, un basket sublime sur ST mais catastrophique (ou presque) sur C64. Aujourd'hui voici un successeur de choix : Fast Break, toujours plus fort. Il est quand même bouleversant de voir les progrès techniques de la micro : il y a deux ans, c'était *Two on Two*, avec deux joueurs par équipe, et maintenant c'est three on three, avec trois joueurs dans chaque camp !

Bon, il y a d'autres choses plutôt réussies dans le soft. D'abord, le choix de différentes tactiques possibles. Pour une fois, cela se fait d'une manière ultra-simple : avant le match, vous décidez, avec votre joystick, des endroits où vos joueurs iront se fixer dans le match pour certaines combinaisons précises. Autre plus de taille, le décor est de très bonne qualité. Par contre, pas de scrolling quand on passe d'une partie à l'autre de l'écran. Animation de qualité, choix des joueurs avec différents potentiels, etc, pas mal d'autres options disponibles. Au total, un logiciel qui n'a rien d'ébouriffant, loin s'en faut, mais qui fait très bien ce qu'on lui demande. A réserver quand même aux passionnés de sport sur micro...

Disquette Accolade pour C64

O.F.

STARGOOSE

Les oies de l'espace attaquent !

Logotron est un éditeur très prolifique ces temps-ci. Leur dernier rejeton se nomme Stargoose. Il s'agit encore d'un shoot'm up à scrolling vertical, jusque-là rien de foncièrement original. Mais tout le cachet et l'innovation du jeu réside dans le relief du terrain. Celui-ci est en effet composé de plateaux et de creux, de descentes et de montées, et vous ne pouvez toucher un adversaire à moins de vous trouver à la même hauteur que lui. Naturellement, vous pouvez aussi mettre à profit ledit relief pour limiter le pillonnage continu dont vous êtes la cible. Le scénario, lui, est profondément immoral : on vous fait don de trois "oies de l'espace" (l'oie, voila bien le symbole guerrier par excellence) afin de vous rendre sur les sempiternelles planètes ennemies (niveaux) et d'y voler les gemmes dont elles tirent leur energie. Et tout cela sans le moindre remord et en laissant sur votre passage le plus de cratères fumants possible s'il vous plait ! Ce ne sera certes pas aisé car ces bons vieux extra-terrestres belliqueux vont évidemment tout faire pour arrêter l'empêcheur d'aliéner en rond que vous êtes. Les graphismes sont assez détaillés et la teinte du sol sur lequel vous évoluez varie comme sous l'action d'un lointain soleil galactique (ah, les couchers de soleil de Dzeta II, mieux encore qu'un clair de lune à Maubeuge...). Mais le scrolling devient haché à grande vitesse et la musique est absolument insupportable. Heureusement, une pression sur F9 délivrera vos chastes oreilles de cet abominable supplice. Bref un jeu d'arcade qui, s'il se laisse aisément jouer, ne révolutionnera pas mon univers ni le vôtre.

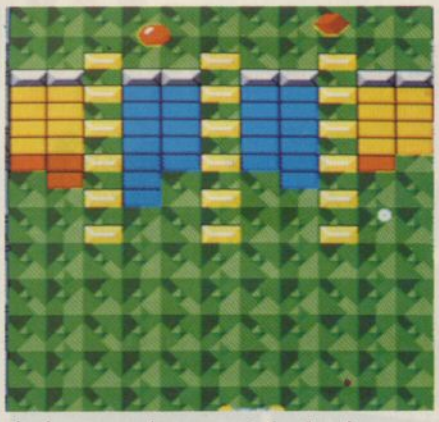
Disquette Logotron pour Atari ST, existe aussi sur Amiga

Pinky

ARKANOÏD 2

La fièvre attaque le MSX2

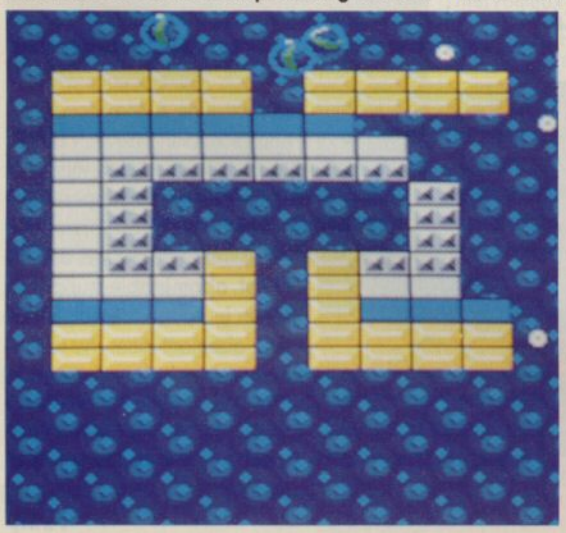
Wahou ! Le casse-briques du siècle est enfin arrivé sur MSX 2 ! la suite d'Arkanoïd, sous-titré Revenge of Doh, vient d'atterrir sur mon bureau ! Une cartouche pour MSX 2 comme on n'a pas le plaisir d'en voir tous les jours d'autant que... la cartouche est livrée avec un joystick spécial pour le jeu ! La classe ! C'est la première fois de toute ma longue carrière de testeur fou que je vois ça ! En plus, c'est une manette assez spéciale, mais géniale. Que je m'explique : il n'y a pas de manche mais un bouton, un potentiomètre, que l'on tourne vers la droite ou la gauche. Et il s'agit d'un joystick digital comme les possesseurs de PC les connaissent bien. Autrement dit, si avant le chargement d'un niveau vous tournez le bouton à fond à droite, votre raquette s'y rendra automatiquement dès le départ : de même, la vitesse de vos mouvements dépend directement de la vitesse à laquelle vous tournez le bouton. C'est tout spécialement génial pour Arkanoïd 2 où il faut uniquement gérer des



déplacements latéraux. Cela dit, de vous à moi, vous voulez que je vous dise pourquoi on vous donne un joystick à l'œil ? Because le piratage ! Les joysticks digitaux ne courent pas les rues et Arkanoïd 2 ne marche pas avec une manette classique ! Vous vous en foutez peut-être, mais il y a des petits malins qui savent passer des jeux en cartouche sur disquette. Ce coup-ci, ils seront vraiment emmerdés : le piège est quasiment incontournable !

Bon, revenons au jeu. Différents modes sont possibles. D'abord, le casse-briques classique. Il est superbe, absolument magnifique, encore plus beau que le premier et au moins aussi beau que la version ST. Seulement, le jeu est d'une lenteur absolument repoussante. On s'endort en jouant.... Dommage, car il y avait vraiment des idées d'enfer : les nouveaux bonus sont inédits et vraiment délirant : une triple raquette qui s'efface progressivement, une douzaine de balles simultanées à l'écran, un bonus-piège qui rétrécit votre raquette, etc. Et en plus, vous pouvez même créer vos propres tableaux ! Bref, beaucoup d'imagination mais encore une fois, une lenteur vraiment insupportable.

Heureusement, le jeu est sauvé grâce au mode combat (qui n'existait pas dans les autres versions) ! Vous jouez contre un adversaire (un copain ou l'ordinateur). Du coup, chaque raquette se trouve sur un des côtés de l'écran (et se déplace donc vers le haut ou le bas), il y a des briques au milieu, des balles qui circulent et, évidemment, vous devez renvoyer les balles et essayer de tromper votre adversaire. Non, vous ne rêvez pas, c'est bel et bien un remake des tous premiers jeux de tennis sur micro. N'empêche que le résultat est génial et que l'on s'éclate vraiment lorsqu'on joue à deux ou même contre l'ordinateur.

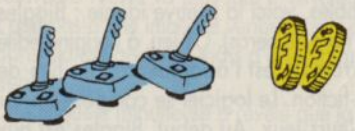


Arkanoïd 2 sur MSX 2 est donc à la fois une bonne surprise et une légère déception. Bonne surprise d'abord, car le jeu à deux est vraiment génial et les graphismes vraiment d'enfer. Déception malgré tout car la lenteur du jeu en solitaire rend le soft trop vite lassant. Bah, c'est quand même une pièce de choix pour les MSXiens qui ne sont plus trop gâtés par les temps qui courent...

Cartouche Indecom pour MSX 2

Zythoun

HELTER SKELTER



Va chercher !

C'est l'histoire d'un ballon normal, rouge, qui obéit un peu à votre joystick. Figurez-vous que des piétons qui se baladent à l'écran avec de drôles de têtes, ont l'impudence d'occuper le terrain de jeu de notre bô ballon. Donc, pas de pitié, on les écrabouille, ça leur apprendra, non mais... Pour corser la chose, il vaut mieux leur passer dessus (il n'y a ici aucun sous-entendu...). Comme ils poussent la gentillesse jusqu'à prendre un ticket en forme de flèche pour attendre leur tour, c'est très pratique d'avoir affaire à des gens organisés. En revanche, les resquilleurs se dédoublent lorsqu'ils se précipitent sous not'ballon, sans doute histoire de combler les pertes . Donc méfiance, vous écraserez dans l'ordre et la discipline, nom d'un p'tit bonhomme ! Pour les tout bons, il y a des bonus à chopper de temps en temps, mais attention, le temps vous est compté, faut savoir si vous êtes des champions ou pas. Le tout se déroule à travers tous pleins de zoulis tableaux variés et, ô joie, ô bonheur : les bruitages digitalisés sont très rigolos. Pas à dire, l'idée est originale et ça c'est rare (contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'un pléonasme). A l'avenir, si on vous propose une partie de baballe, méfiez-vous (un ami qui vous veut du bien...).

Disquette ASL pour Amiga et Atari ST.

E.L.

SUPER HANG-ON

Ah, l'odeur du caoutchouc brûlé sur la piste...

Tu la sens bien, dis, tu la sens la grosse Suzuki nitro ? En tout cas cette bécane peut t'emmener d'un banal 280 à un surprenant 324 km/h ! Et ceci en toute simplicité : il suffit de maintenir pressé le bouton feu et d'accélérer au joystick, ou bien de maintenir pressés les deux boutons de la souris (merci monsieur Sega, enfin le bouton droit de ma

souris sert à quelque chose !). C'est d'ailleurs un des rares jeux où la souris est aussi, voire plus, maniable que le happyrod (happy=joy ; rod=stick, merci la culture qui évite les répétitions !). Une option permet de régler facilement la sensibilité des manettes. Une autre option, balayage 60 Hz, permet sur certains moniteurs de jouer pleine page en hauteur, ce qui est fort plaisant.

Avant de prendre le départ, vous devrez choisir entre quatre airs d'accompagnement que vous shunterez allegretto vivacement en appuyant sur la barre d'espace, puis les épreuves d'un des cinq continents.

La difficulté tient principalement au nombre d'épreuves chronométrées qui composent un parcours. Celui d'Afrique par exemple (que j'ai fini d'ailleurs), en comprend six (vivats de la foule enturbannée et moi, qui, sur mon puissant engin modeste, mais parfaitement conscient de mon exploit, agite doucettement ma menotte gantée de cuir noir...).

Le feu s'est mis au vert, j'accélère, et aussitôt le paysage hyper varié se met à défiler autour de moi avec une fluidité jamais vue dans aucune simulation de course sur micro. C'est meilleur, même, que les premières simulations de formule 1 parues dans les salles d'arcades. Si on compare, inévitablement, avec "GP 500" de chez Microïds, on ne retrouve pas toutes les positions de la moto et le double écran, mais l'impression de vitesse et de variété du monde extérieur est cent fois supérieure ! Chaque chute fera perdre de deux à cinq secondes, suivant sa gravité, en plus du temps de remontée en pleine puissance, chaque collision obligera à un ralentissement conséquent. C'est dire s'il faut exploiter à fond les 50 secondes allouées au premier tronçon pour arriver au bout d'un continent.

Pris dans l'action, on ne pilote bientôt qu'au bruit aigu du moteur, tandis qu'au soleil couchant, le paysage s'enfuit, à toute bourre, sur les côtés...

Beau, vite et classe, Super Hang-On est en tout point remarquable !

Disquettes SEGA pour Atari ST

Alain Vroumfeld

▲ *Super Hang-On*

SOLDIER OF LIGHT

Lumière noire

Des fois, je me dis que même un chien abandonné ne voudrait pas de la vie d'un héros de logiciel. Je pense particulièrement au soldat de lumière, principal protagoniste du jeu du même nom. Un enchevêtrement de lianes et de plantes pas de chez nous sert de décor ; de champ de bataille devrais-je dire. Le pauvre héros en question, dirigé au joystick par le pauvre joueur, doit, s'il veut avoir une chance de survivre, descendre tout ce qui bouge. Le tout est agrémenté (désagrémenté ?) d'un scrolling tellement tressautant qu'on le dirait programmé au marteau-piqueur. De gauche à droite, donc, avance le gentil en scaphandre rouge très mode et laser simple. En sens inverse se déverse un flot quasi-ininterrompu de méchants, eux aussi armés de laser et vêtus de scaphandres d'une couleur indéterminée. Naturellement, ils tirent sur tout ce qui bouge. Parfois, des moustiques géants viennent pimenter la sauce, et pour faire bonne mesure, des plantes carnivores, semblables à des anémones de mer, se referment goulûment sur le héros. Je préfère ne pas vous parler des scooter qui volettent ça et là. Tout cela rappel l'univers du dessinateur Mézières, sauf que c'est en couleur. Ces dernières étant particulièrement mal choisies, c'est aussi beaucoup moins beau que du Mézières. Comme un truc pareil ne peut pas durer indéfiniment, me voici face à une porte. Cette dernière sitôt passée, hop ! un nouvel écran se charge. Saperlote, la jungle à fait place à une chaine montagneuse ressemblant assez à ce qui se voit sur la Lune (d'après ce qu'on m'en a dit). C'est reparti pour tour. Tiens, j'ai dû attraper un bidule ou un machin au passage, parce que mon laser s'est tranformé en mini lance-flammes et qu'il tire maintenant ses coups deux par deux. Si tout ça ne me pête pas à la gueule, je pourrai m'estimer heureux. Des fois, je me dis qu'un

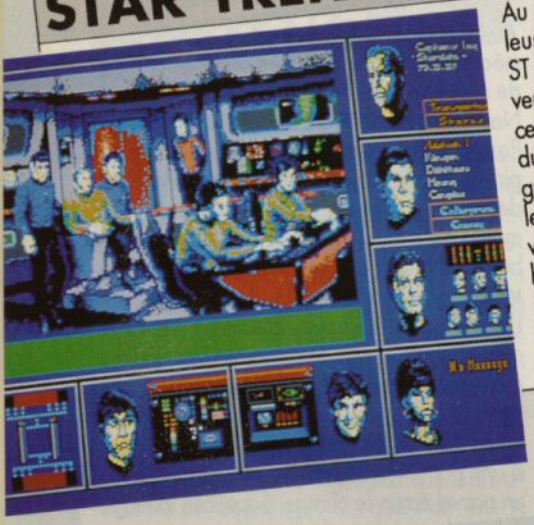
héros de logiciel ne voudrait pas de la vie d'un type obligé de tester des jeux pareils...

Disquette Ace pour Atari ST. Autres versions à venir.

C.B.

LES ADAPTATIONS

STAR TREK SUR PC



Au rythme des premières mesures de la fabuleuse musique du générique, on pouvait, sur ST et Amiga, démarrer en beauté. Là, cette version ne comporte ni musique, ni bruitages, ce qui laisse supposer une monotonie évidente durant le déroulement du jeu. A part cela, le graphisme, tout en étant plus grossier que sur les machines sus-citées, reste relativement convenable, mais devient laid en CGA (4 malheureuses couleurs). A signaler également, un nombre moins important d'animations. Ma série préférée méritait mieux.

Disquettes Firebird (CGA et EGA)

ACTION SERVICE SUR PC

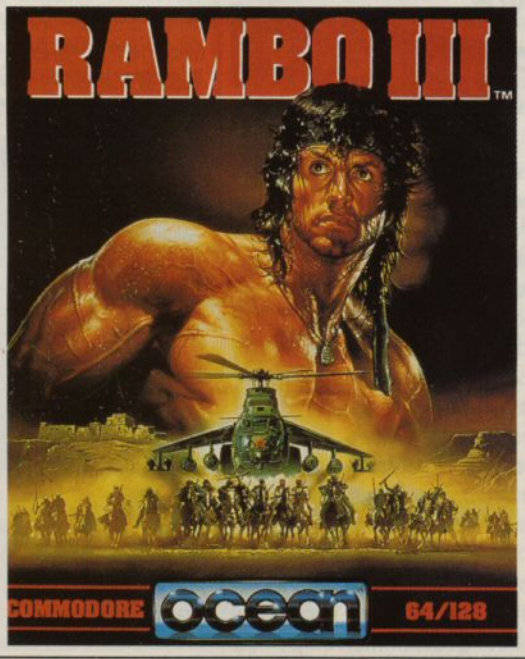
Outre l'aspect particulièrement guerrier du jeu contre lequel je ne désire pas m'élever, on constate avec plaisir l'excellente adaptation qu'il en a été faite : bonnes animations, graphisme suffisamment léché (en EGA) pour rivaliser avec les versions ST et Amiga, mêmes options de jeu... Si seulement tous les jeux pouvaient subir le même sort !

Disquette Cobra Soft (CGA et EGA)

RAMBO 3 SUR C64

Adaptation étrange s'il en est, Rambo 3 n'a gardé que le nom du superbe original tournant sur Sega. En effet, vous dirigez ici un personnage vu de haut dans un décor vu de haut. Mon amertume s'explique du fait que le "vrai" Rambo 3 ressemblait assez à *Opération Wolf*, alors que celui-ci ne ressemble à rien tout en laissant une impression de déjà-vu. Il faudra un jour instaurer les poubelles pour les adaptations. Mais si.

Cassette Ocean



4TH & INCHES SUR AMIGA

Déjà connu par les fanatiques du genre (au moins douze en France), sur C64 et PC, Accolade nous adapte aujourd'hui son football américain sur Amiga. Que vous dire ? Que les règles sont bien respectées ? Très franchement, je suis carrément dans l'impossibilité de vous le dire. Les graphismes sont beaux, l'animation est moyenne, et il y a des kilos d'options disponibles qui vous permettent de choisir la tactique de votre équipe. 4TH & Inches fera sûrement un triomphe parmi les passionnés de foot américain français qui ont un Amiga : facilement trois personnes.

Disquette Accolade

CAPITAINE BLOOD SUR C64

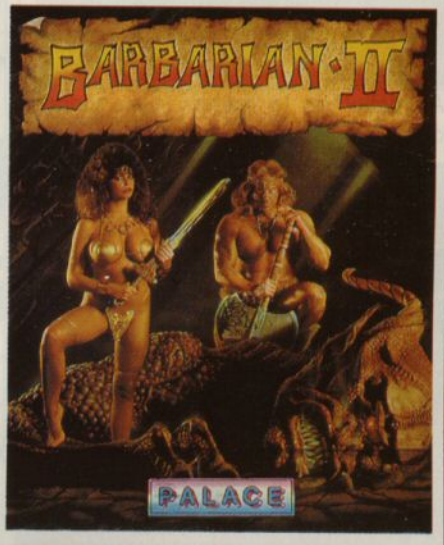
Certains logiciels ont la grâce. Ainsi, Blood, mondialement reconnu et encensé dans toute la galaxie (il a même été "doré" en France, c'est vous dire) continue son grand bonhomme de chemin. Au fil des adaptations, le logiciel est toujours intéressant, mais qui aime bien châtie bien, aussi me permettrai-je de critiquer la musique, totalement ridicule à mon goût. Ce défaut mis à part, Blood reste ce qu'il est : une très bonne choses pour les joueurs dont le cerveau n'a pas encore été remplacé par un auto-fire.

Disquette Exxos

BARBARIAN SUR C64

Que tous les fans du C64 qui s'apprêtaient à me rire au nez se la ferment : je veux parler du Barbarian de Psygnosis et non de celui de Palace Software. Un arcade/aventure qui a fait un triomphe sur ST et Amiga et qui a été adapté sur 8 bits par Melbourne House. Quand on connait les versions 16 bits, on est déçu. Mais si on en fait abstraction, on se retrouve en face d'un superbe jeu sur C64 : bonne animation, graphismes sympas et grande richesse. En plus, il y a même un Space Invaders durant le chargement de la cassette ! Du bon boulot, mais malheureusement, il semblerait bien que la version CPC soit plutôt catastrophiqueo.

Cassette ou Disquette Melbourne House



DALEY THOMSON SUR AMIGA

Depuis qu'il est arrivé au journal, j'y ai passé des journées entières... Daley Thomson Olympic Challenge version Amiga est le plus beau jeu de sport du monde. Vous jouez sur des digits des Daley Thomson qui sont carrément somptueuses. Un seul reproche en fait : il faut faire une performance minimale dans chaque épreuve avant de passer à la suivante. Du coup, je n'ai toujours pas vu les dix sports. D'autre part, je trouve stupide le système de sélection des paires de chaussures qui est franchement inepte. Mais cela ne gâche quand même pas le plaisir du jeu...

Deux disquettes Ocean

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX SUR ST

Dès que l'on a choisi son circuit et le nombre de tours - simulation de course oblige - on est agréablement surpris par les bruitages assez réalistes. Deux dixièmes de secondes plus tard, on est désagréablement surpris par les graphismes. Encore deux dixièmes de secondes et l'animation déçoit. Ça va, j'ai pas perdu trop de temps.

Disquette Martech

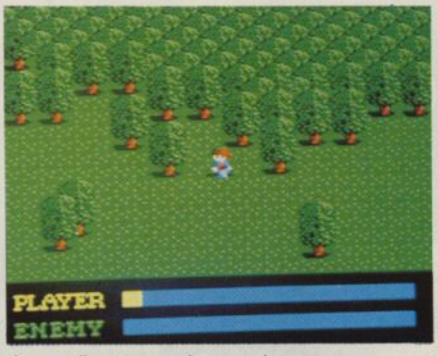
BLACK LAMP SUR AMIGA

Aïe ! Revoilà Blacklamp, qui ne nous avait déjà pas beaucoup séduit sur ST. Surtout célèbre à cause de ses animations sautillantes et de décors mignons mais fouillis, Blacklamp est injouable. Trop d'ennemis pour un jeu d'arcade/aventure, un héros vraiment impossible à contrôler et qui s'agite dans tous les sens, bref, un ratage. La version Amiga n'a pas bougé d'un poil par rapport à la ST : encore une déception. Très quelconque.

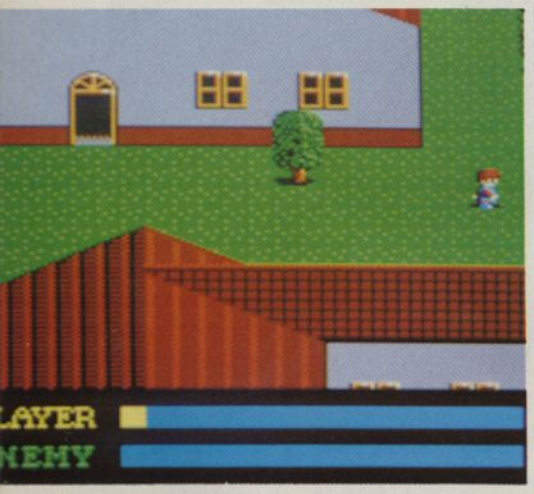
Disquette Firebird

YS

Une page d'Ys... toire



Cette fois-ci, les possesseurs de Sega vont pouvoir goûter, tout autant que les autres, aux joies de l'aventure à grande échelle. En effet, Sega vient de nous concocter, sur la base d'un logiciel Falcom (créateur du jeu original), un jeu d'arcade/aventure tenant sur une megarom 512 Ko. Au début de la partie, le personnage qu'incarne le joueur se retrouve aux portes d'une ville. Les graphismes des personnages et surtout la musique, très entraînante, rappellent les dessins animés japonais. La ville, représentée en 3D, permet au joueur de s'équiper dans différents magasins. Je vous conseille de faire un tour chez Rosetti, l'armurier. De même, les tavernes vont permettre de contacter d'autres aventuriers, tel Galex qui a une revanche à prendre sur les nombreux coupe-jarrets écumant les bois de la région. Un autre personnage particulièrement intéressant est Donis. En effet, c'est lui qui va vous confier votre première mission : récupérer le saphir que lui avait donné sa grand-mère. Une fois la ville explorée de fond en comble, le joueur peut sortir par la grande porte. Dès lors, il est possible d'aller de ville en ville. Par moment, des entrées secrètes permettent de pénétrer dans des souterrains. Je vous conseille de vous munir d'une torche dans l'une des échoppes que vous pourrez trouver en cours de route, sinon le paysage se résumera à un tout petit rond de lumière entourant le personnage, et le suivant dans tous ses déplacements.

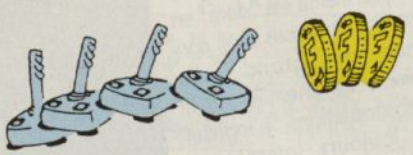


Ce court résumé n'est qu'un bref aperçu des possibilités de cette cartouche qui permettra aux possesseurs de consoles de pénétrer dans l'univers des jeux d'aventure, avec tous les avantages d'un jeu sur ordinateur. En effet, la sauvegarde des parties est rendue possible par une pile au lithium de 3 volts (d'une durée de vie de plusieurs années) intégrée dans la cartouche, qui permet de sauvegarder cinq parties et de les conserver, même si l'on éteint la machine et que l'on enlève la cartouche. Vous retrouverez bientôt cette possibilité technique (également utilisée par Nintendo dans *La légende de Zelda*) dans un prochain jeu Sega : Phantasy Zone.

Cartouche pour la console Sega.

C.B.

R-TYPE



Superbe !

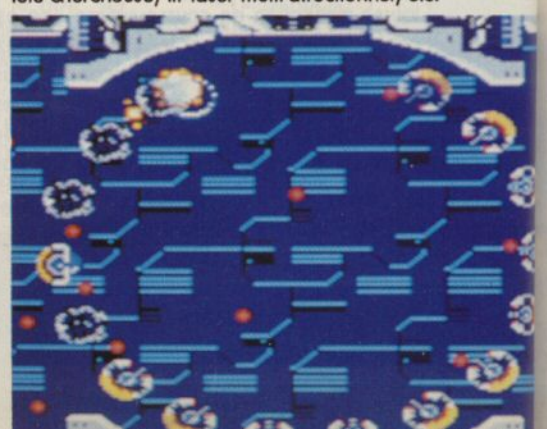
Ça y est, voici enfin R-Type sur la console Sega !

Autant vous rassurer immédiatement, c'est une splendide réussite qui donnera aux Segaccros de passionnantes heures de jeu haletant, ponctuées de sueurs froides et de battements de cœur !

Graphiquement, le jeu est superbe et l'intérêt ludique n'est pas en reste non plus. Le seul reproche que l'on pourra lui adresser est une certaine parenté avec Nemesis et Salamander, mais c'est loin d'être le seul jeu récent à qui l'on peut faire cette remarque. Au moins ici, le thème du vaisseau spatial qui combat sur fond de scrolling horizontal est traité de façon grandiose et en plus R-Type propose un grand nombre d'options originales !

Le premier tableau commence de manière très "nemesienne" avec des vagues d'assaillants qui ont manifestement fait leurs classes chez Konami. Mais l'originalité ne se fait pas attendre sous la forme de nouveaux vaisseaux qui forment un cercle presque entièrement clos sauf sur une petite portion. Il faudra vite profiter de cette faille/talon d'Achille pour pénétrer à l'intérieur du cercle et tirer sur les vilains qui n'en resteront pas là et essaieront aussi de vous canarder : pas évident du tout...

Tout au long du parcours, les vagues d'assaillants décimés feront apparaitre des bonus qui, en passant dessus, vous permettront d'obtenir différentes options : bombes à tête chercheuse, tir laser multi-directionnel, etc.



Comme chez Konami, l'acquisition de ces options est très importante, surtout pour vaincre les monstres qui gardent l'entrée du niveau suivant.

A la fin du premier tableau, vous devrez combattre le fameux monstre R-Type, une énorme monstruosité qui n'est pas sans rappeler le monstre du film Alien, mais en 100 fois plus gros. La bombe à tête chercheuse sera alors indispensable puisqu'elle ira se fixer sur la bête pour la détruire.

Au second tableau, vous serez confronté à un énorme vaisseau vert qui vous agresse à l'aide d'un rayon laser plus qu'imposant. Il faudra passer sous le ventre du mastodonte et tirer sur certaines parties qui, ô surprise, se détacheront alors.

Le troisième tableau vous emmènera dans les îles mais vous n'y rencontrerez ni vahinés ni requins puisqu'il s'agit d'îles spatiales. Des aliens arrivent soudain : ils connaissent leurs classiques par cœur et ont été apparemment traumatisés par *Boulder Dash* puisqu'ils laissent derrière eux un sillage de rocs de l'espace. Au début, ça vous fera peut-être ricaner mais vous réaliserez bien vite que c'est là un piège redoutable, puisqu'ainsi les sagouins vous enferment rapidement dans un dédale de cailloux qui se transformera en linceul si vous ne réagissez pas immédiatement.

Et puis au quatrième tableau, vous atteindrez une ville de l'espace, faite de structures tubulaires et... mais arriverez-vous alive and well jusqu'à ce niveau ? Oui ? Hum, permettez-moi de ne pas en être aussi certain car, comme la plupart des jeux Sega, R-Type n'est pas un jeu facile, ce qui signifie aussi que vous mettrez très longtemps à vous en lasser. En tout cas, nous aurons l'occasion d'en reparler à loisir dans la rubrique Top Secret.

Nous avons mis la note maximum (4 joysticks) mais cette cartouche aurait amplement mérité d'être dans les Tops du mois. C'est vous dire à quel point nous la considérons comme un achat indispensable à vous procurer de toute urgence car, sinon, votre console chérie risquerait de ne pas vous le pardonner...

Cartouche pour la console Sega.

J.-M.B.

FOU !
FOU !
FOU !

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

BONNE ANNÉE

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD

Pour tout achat d'une console **SEGA** ou **NINTENDO**, **SHOOT AGAIN** vous offre un joystick avec autofire + une carte 256 k supplémentaire (SEGA uniquement). Ceci est cumulable avec les chèques **Micro News**. Coût total 1 349 F, payé 915 F, économie 434 F (SEGA)

+ de 30% de remise

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB
- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- echangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT
Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW
L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces
Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne pariez pas... DEMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, telephonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON	990	SPEED KING SEGA	159	AUTO FIRE	99	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 375	
CONSOLE SEGA LUXE	990	ACCELERATEUR	125	CONSOLE NINTENDO	990		
PHASER + 3 JEUX	349	CARTE 256 K	199	CONSOLE NINTENDO LUXE	1675		
LUNETTE 3 D	290	CARTOUCHE 1 MEGA	259	ZAPPER	270	CONSOLE NEC IMPORT EN DECEMBRE	
CONTROL STICK	129	CART. 3D-2-4 MEGA ...	299	ROB	420		

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

VIDEOSHOP

l'informatique de loisir

50, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

251, Bld Raspail - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél. : (1) 46.40.73.26

2 ANS GARANTIE PIECES ET MAIN-D'ŒUVRE

ATARI 520 STF

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **ATARI 520 STF**
  + Câble péritel
  + Souris
  + 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Logo, Basic et Néochrome
  + 10 Jeux
  + 1 manette

Valeur : ~~4.990,00~~ F

3.290,00 F

- Avec Moniteur Couleur PHILIPS 8801 : 4.990,00 F
- Avec Moniteur Couleur SC 1425 : 5.490,00 F

et Avec Tuner TV : 5.990,00 F

L'ordinateur multitâches par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!

Imprimante CITIZEN HQP 45
(132 col. 24 aig.)
4.990 F

AMIGA 500

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **AMIGA 500**
  + Logiciel Graphique
  + 10 Jeux
  + Manette

Valeur : ~~5.900,00~~ F

4.290,00 F

- Avec Moniteur Couleur 1084 S

Valeur : ~~8.640,00 F~~ : 6.990,00 F

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!

ATARI 1040 STF

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **ATARI 1040 STF**
  + Moniteur Monochrome SM 124
  + Imprimante CITIZEN 120 D
  + Pack bureautique :
    - Fichier : DATAMAT
    - Traitement de texte : TEXTOMAT
    - Tableur : CALCOMAT

Avec Moniteur Couleur ATARI SC 1224 : 8.490,00 F

Valeur : ~~8.590,00~~ F

6.990,00 F

Achetez en novembre, payez en février !
Crédit CREG* - 90 jours
Règlement en 4 fois sans frais
Vente par correspondance
Département occasions / reprises
Service après vente express 24 heures

Maintenance GRATUITE 1AN

Du 1er novembre au 31 janvier des promotions encore plus exceptionnelles !!!
Des milliers de cadeaux à gagner !!!
Des ordinateurs à prix défiant toute concurrence pendant 1 heure dans tous nos magasins !

ATARI

- **MEGA ST 4**
  + Moniteur Monochrome SM 124
  + Disque Dur SH 205
  + Imprimante Laser SLM 804
  + Logiciel "PUBLISHING PARTNER"
  + 1/2 journée Formation
  + Un an de maintenance gratuite sur site

Valeur : ~~30.550,00~~ F

27.500,00 F HT

32.615,00 F T.T.C.

La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence !
L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

AMIGA 2000

- **AMIGA 2000 + Moniteur Couleur 1084**
  + Digitaliseur
  + Caméra
  + Statif
  + Imprimante Couleur MPS 1500 C

Valeur : ~~24.900,00~~ F

19.900,00 F HT

23.601,40 F T.T.C.

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo

Formation
Leasing
Installation
Assistance téléphoniq

* Crédit Creg Teg 18,72% au 1.01.89

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises)

Photos non contractuelles
Prix au 1.01.89 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat.
* Sauf accessoires 3 mois

INTELCOM

l'informatique professionnelle

Télécopieurs TOSHIBA
DEMONSTRATIONS PERMANENTES
Prix défiants toute concurrence !!!!!!

47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

SHOP VIDEOSHOP

l'informatique de loisir *l'informatique de loisir*

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

10% de remise pendant 1 an sur tous les logiciels périphériques, accessoires

AMSTRAD 6128

L'ordinateur le plus répandu sur le marché, avec une incroyable bibliothèque de programmes (Jeux, Utilitaires, Éducatifs...)

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **AMSTRAD 6128 Couleur**
  + 50 Jeux
  + 1 Manette

Valeur : ~~4.990,00 F~~

3.790,00 F

- AMSTRAD 6128 Couleur + Tuner
  Valeur : ~~5.280,00 F~~ : 4.750,00 F
- STATION AMSTRAD (Tuner) 1.290,00 F

THOMSON

Une gamme PC connue et réputée sur le marché !

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **T016 PC Simple lecteur**
  + Carte Modem
  + 10 Jeux
  Avec Moniteur Monochrome

Valeur : ~~5.890,00 F~~

4.990,00 F

- Avec Moniteur Couleur
  Valeur : ~~6.900,00 F~~ : 5.990,00 F

AMSTRAD PC 1512

Un compatible PC qui a déjà fait ses preuves

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- **AMSTRAD PC 1512 SD Couleur**
  + Intégrale PC 1512
  + 10 Jeux
  + 1 Manette

Valeur : ~~8.250,00 F~~

6.990,00 F

DISQUETTES

5"1/4 Double Face, Double Densité 48 TPI	5"1/4 Double Face, Haute Densité 96 TPI	3"1/2 Double Face, Double Densité	3"1/2 Double Face, Haute Densité
- par 10 : 2.90 F l'unité	- par 10 : 10.00 F l'unité	- par 10 : 10.00 F l'unité	- par 10 : 40.00 F l'unité
- par 100 : 2.80 F l'unité	- par 100 : 9.00 F l'unité	- par 100 : 9.00 F l'unité	- par 100 : 35.00 F l'unité
- par 500 : 2.60 F l'unité			

AMSTRAD COMMODORE PC AT 286-386

PC 1640
Un graphisme incomparable, l'extension mémoire en plus, le tout proposé avec une imprimante de qualité, en font une offre de haut niveau à un prix... INTELCOM !!!

- **PC 1640 HD 20**
  + Moniteur Couleur ECD
  + Imprimante 24 Aiguilles LQ 3500
  + Logiciel QUATTRO
  + 1/2 journée Formation
  + 1 an de maintenance gratuite sur site

Valeur : ~~18.400,00 F~~

14.490,00 F HT

17.185,14 F T.T.C.

- **PC 40/40 (80286) Série 3 :**
  Disque Dur 40 Mo
  Carte EGA, HERCULES, VGA
  + Moniteur Monochrome 14" :
  19.900,00 F HT
  23.601,40 F T.T.C.

- **PC 60/40 (80386) Série 3 :**
  Disque Dur 40 Mo
  Carte EGA, HERCULES, VGA :
  29.900,00 F HT
  35.461,40 F T.T.C.

appelez-nous au (1) 42.96.93.95

BON DE COMMANDE à retourner à **VIDEOSHOP** Département VPC B.P. 105 - 75749 Paris cédex 15
Tél. : (1) 45.38.98.88

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Tél. : .....
Ordinateur (marque) : .....

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX T.T.C.
REMISE CLUB CARTE N°		
FRAIS DE PORT *		
TOTAL T.T.C.		

Expédition Sernam express 48 h.
* Matériel : 100 F par colis
Logiciel : 15 F

☐ Crédit ** ☐ Chèque ☐ Carte Bleue ☐ C.C.P.

*Crédit ** : joindre photocopies dernière fiche de paie, carte d'identité, quittance EDF et RIB*

Documentation complète contre 3 timbres à 2,20 F

N° de carte

Date d'expiration

DATE : SIGNATURE :

COM
natique professionnelle

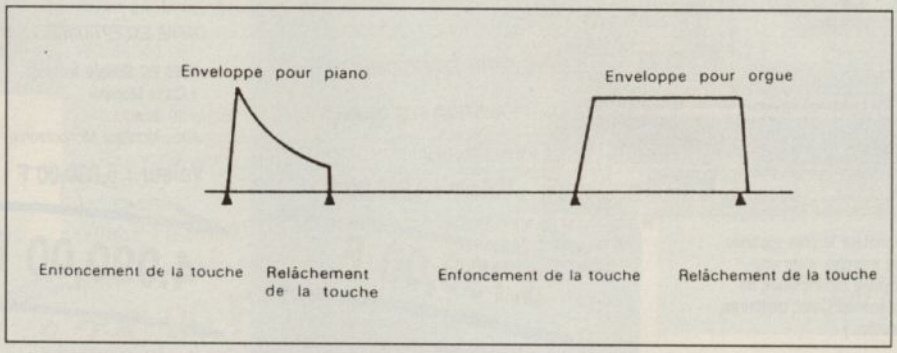
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

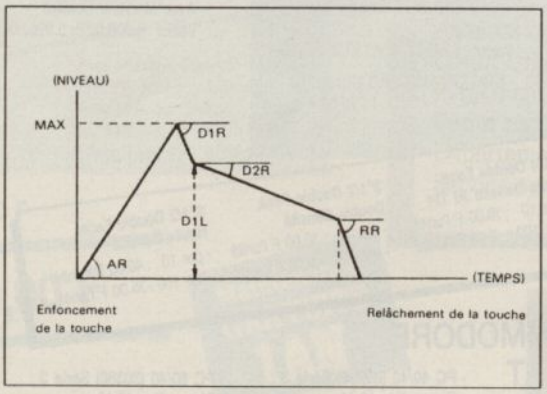
VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél: (1) 46.40.73.26

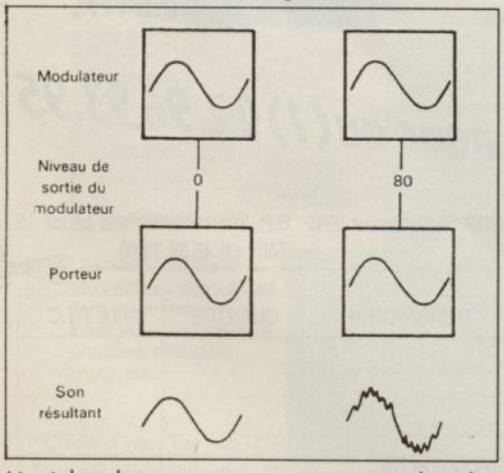
LA SYNTHÈSE FM

Maintenant que la synthèse soustractive et les séquenceurs n'ont plus aucun secret pour vous, il n'est que temps de nous intéresser à un "nouveau" type de synthèse sonore dite Synthèse FM (Frequency Modulation). Une bête Modulation de Fréquence, somme toute.

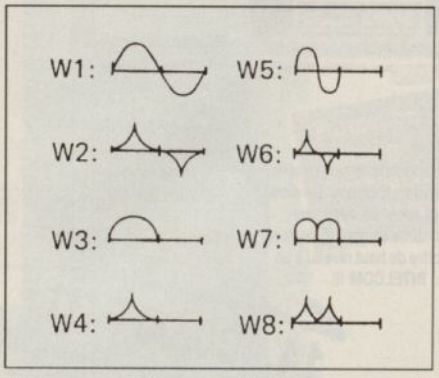
Si votre mémoire ne vous a pas trahi, vous savez maintenant qu'en synthèse soustractive, on part en gros d'un son riche généré par un oscillateur (VCO : Voltage Control Oscillator) dans lequel on retaille joyeusement au moyen de filtres afin d'obtenir le son désiré. Dans le cas de la FM, c'est l'interaction de deux formes d'ondes superposées qui génère le son. Bien entendu, cette méthode apporte un intérêt supplémentaire par rapport à la synthèse soustractive du fait que les sons obtenus sont très riches en harmoniques (1). Cette synthèse, recouverte par un brevet Yamaha, est utilisée par les synthétiseurs de type DX et TX. C'est également ce type de synthèse qui donne un son si particulier au MSX CX5 M (Yamaha !), aux MSX + et à la console Sega 16 bits. Je referme la parenthèse (à cause des courants d'air !). Vous l'aurez compris, au minimum deux oscillateurs sont nécessaires : le modulateur et le porteur. En faisant varier le volume du modulateur, on agit sur la complexité, (la brillance) de l'onde obtenue. De même, enfin je veux dire à l'inverse, une baisse de niveau du porteur fera baisser le volume général.







Là où les choses commencent à se compliquer, c'est lorsqu'on découvre que les synthés FM disposent d'un générateur d'enveloppe (EG : Enveloppe Generator) par opérateur et que cet EG est beaucoup plus complexe que le simple ADSR (attaque, chute, soutien, relâchement) des premiers instruments électroniques. Rappelons que le générateur d'enveloppe sert à déterminer de quelle manière le son évolue dans le temps.
La combinaison porteur/modulateur/EG est appelée opérateur. Les synthés FM sont en général équipés d'au moins 4 opérateurs. De fait, plusieurs combinaisons consistant à faire agir ces opérateurs entre eux sont possibles. Assez logiquement (pour 4 opérateurs), elles sont au nombre de 8 et portent le doux nom d'algorithmes. Comme si tout cela ne suffisait pas (eh bien non, en effet, j'en veux encore plus !), les fréquences de base de chaque opérateur peuvent être modifiées séparément, et ce afin de modifier le rapport de fréquence. Retenez votre souffle, on va très brièvement parler technique : si le rapport de fréquence porteur/modulateur. Je disais donc, avant de me couper la parole (assez grossièrement, je l'admets) : si le rapport de fréquence porteur/modulateur est de 1/1 on obtiendra toutes les harmoniques. Par exemple, pour une fondamentale de 100 Hz, des harmoniques (200 Hz, 300 Hz, 400 Hz, etc.) seront générés. Si le rapport est de 1/2, les harmoniques seront impaires (100 Hz, 300 Hz, 500 Hz...). C'est ce type d'harmoniques qui est utilisé pour produire des sons de clarinette, hautbois, etc. De même, des rapports irréguliers produiront des sons métalliques (cloches, explosions, pling et autres dong). Jusqu'à présent, les porteurs et modulateurs des machines FM étaient toujours des ondes sinusoïdales, mais de récents progrès ont permis l'édosion d'un "nouveau" type de synthèse FM, encore plus performant, et qui sera probablement présent dans la nouvelle génération de MSX et de Sega . Cette amélioration, bien connu des musiciens (Yamaha TX 81 Z ou DX7 II, par exemple), permet d'utiliser 8 formes d'ondes, soit 7 plus la sinusoïde !



Comme vous le voyez, la FM est un mode de synthèse très complexe, d'où le recours à l'informatique et aux logiciels MIDI mais ça, ce sera pour le mois prochain.

(1) Même si cela n'apparaît généralement pas à l'oreille, un son musical est toujours composé de plusieurs ondes annexes ou "formants". L'harmonique principale, ou fondamentale, est l'harmonique que l'on entend et qui permet de déterminer quelle est la hauteur de la note.

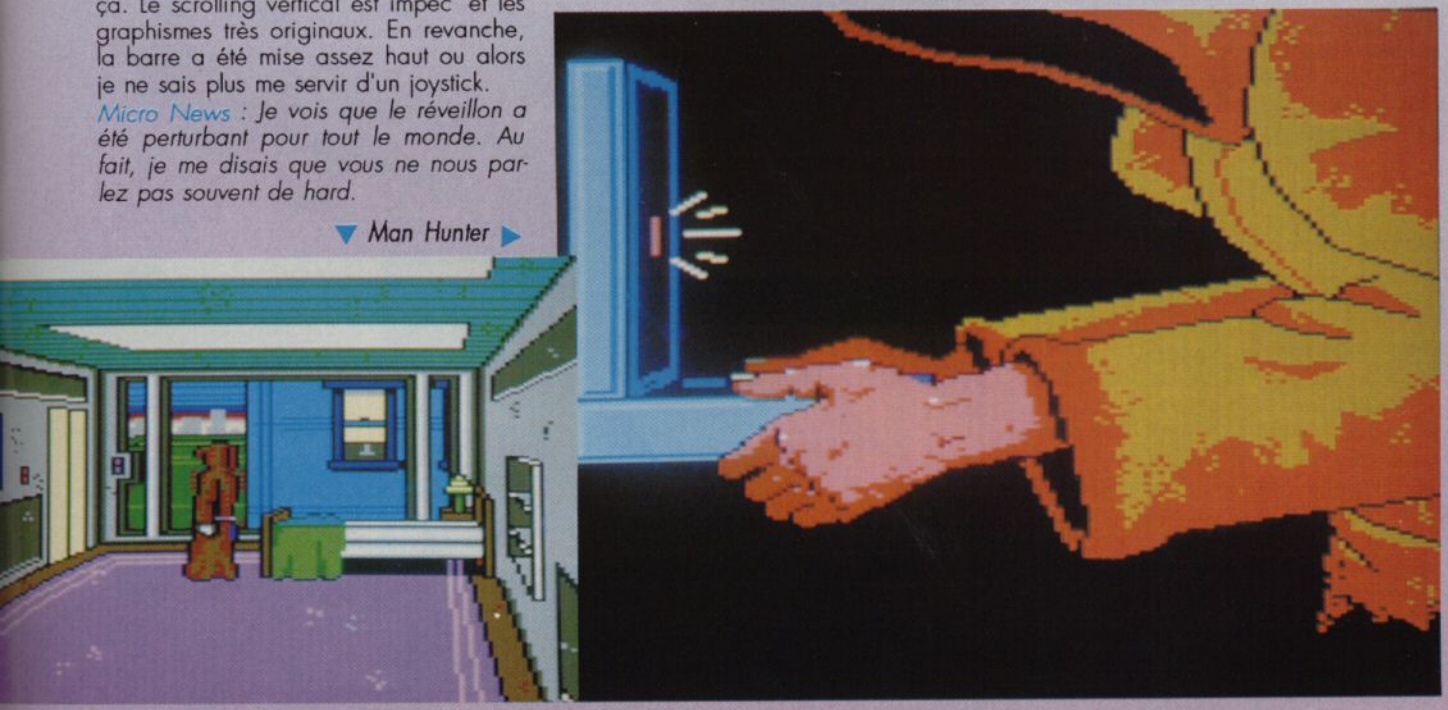
C.B.

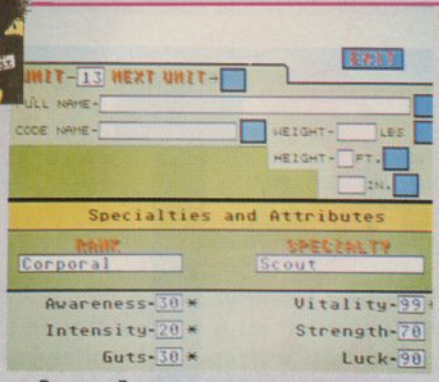
LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Ah ben pour un réveillon, on peut dire que ce fut un fameux réveillon. Hips ! Ça ne m'était pas arrivé depuis des lustres de rester éloigné aussi longtemps de ma bécane (j'étais à table). Ce qui est sûr, c'est que je me suis fais réveiller en fanfare par... j'voul'donne Emile : doc Amiga ! Euh, pardon, hips ! Prof ST.

Professeur ST : Dring, drinnng.
Micro News : Voilà, voilà. On arrive (blurp !). Ah, doc ST, euh machin ST. Quelle bonne surprise.
Professeur ST : Bonne année professeur ST !
Micro News : Oui, c'est ça, c'est ça. Bonne année prof. Bon, allez. Au boulot (j'en tiens une sévère, moi). Alors, prof, quoi de neuf, à part l'année ?
Professeur ST : Comme d'hab', des cargaisons entières de softs. Par exemple **Hell Bent**, de **Novagen**. Ah, voilà un cas intéressant. Si votre mémoire a besoin d'être rafraichie, Novagen s'était illustré au début du ST en produisant un extraordinaire (pour l'époque) jeu d'aventure spatiale entièrement réalisé en graphismes vectoriels (du fil de fer, quoi), *Mercenary*. Là, il nous propose un jeu d'arcade type *Xenon* ou *Gold Runner*, assez bien réalisé et même mieux que ça. Le scrolling vertical est impec' et les graphismes très originaux. En revanche, la barre a été mise assez haut ou alors je ne sais plus me servir d'un joystick.
Micro News : Je vois que le réveillon a été perturbant pour tout le monde. Au fait, je me disais que vous ne nous parlez pas souvent de hard.
Professeur ST : Ah ouais, avec les cheveux super longs, la rythmique d'acier, la batterie de plomb fondu et la basse Creuzo-Loire ?
Micro News : Mais non (des fois, je me demande). Du hardware, pas du hard - rock, crétin des Alpes !
Professeur ST : Ah oui, excusez-moi m'sieur Niouze. Du hard... Ah ben ça tombe bien. J'ai justement une souris à infrarouge. Enfin, euh, vous savez ce que c'est. On m'a dit qu'elle existait mais je ne connais pas le nom du constructeur.
Micro News : Oui, alors ce genre d'information, vous pouvez les garder pour vous, ou bien attendre d'en savoir un peu plus. Enfin, je vous excuse pour cette fois. Quoi d'autre ?
Professeur ST : **Bounce Out** édité par **Godax**. Au risque d'étaler mon ignorance crasse, je n'avais jamais entendu parler de Godax . Enfin, bref, Bouce truc est un *Pac Man* assez proche de *Pacmania* (3D à la *Alien 8*). Certes, l'écran est assez recadré mais le jeu reste tout à fait utilisable, d'autant que le scrolling multi- directionnel est on ne peut plus savonneux, enfin fluide, quoi.
Micro News : Le niveau est plutôt bon pour le moment. Voyons si tout cela va continuer.
Professeur ST : Non hélas. Par exemple, **Man Hunter** le nouveau **Sierra on Line** s'annonce assez mal. Oh, ce n'est pas que le jeu soit nul, loin de là : l'aventure a même l'air d'être assez complexe (le logiciel tient sur 5 disquettes), mais je trouve les graphismes particulièrement mal fichus. On dirait les premiers Sierra sur Commodore 64, directement adaptés de l'Apple II. Bref, les escaliers ont pris la tangente, si vous voyez ce que je veux dire.

▼ *Man Hunter* ▶





▲ *Dragon Force*

Micro News : Oui, tout à fait.

Professeur ST : Ah, sinon, bonne nouvelle pour les amateurs de wargames, de nouveaux scénarios sont disponibles chez **Rainbird** pour **UMS** (Universal Military Simulator). La boîte numéro 1 contient trois batailles ayant trait à la guerre civile américaine et la seconde boîte trois batailles de la guerre du Vietnam. C'est sûrement intéressant stratégiquement parlant mais absolument gerbant dans le principe. D'autant que les fonds ne vont sûrement pas aux infirmes de guerre. Remarquez, je ne suis pas là

▲ *Joker Poker*

pour jouer les "Père-la-pudeur" mais je préfère m'en tenir aux guerres imaginaires ou au pire obsolètes.

Micro News : Vous voici bien grave en ce début d'année, prof. Ceci étant, je partage votre point de vue, totalement subjectif, certes, mais lucide. Connaissez-vous ***Dragon Force*** *de* ***Interstel Corporation*** *?*

Professeur ST : Brrr... C'est l'un des pires wargames du moment. Une autre horreur est **Joker Poker,** de **Joker Software**. Beuh... voilà un poker moche. En revanche, **Maria's X' mas**, de **Anco** est un réel plaisir pour les sens (et pas que les sens interdits !), puisque c'est la belle Maria (*Barbarian*) qui se déloque devant nos yeux. Certains disent qu'elle est un peu courte sur patte et coiffée comme dans les calendriers pour routiers mais ce sont des jaloux (Maria je t'aiiime).

Micro News : Allons, un peu de tenue

▲ *Atax*

prof. On voit vos chaussettes.

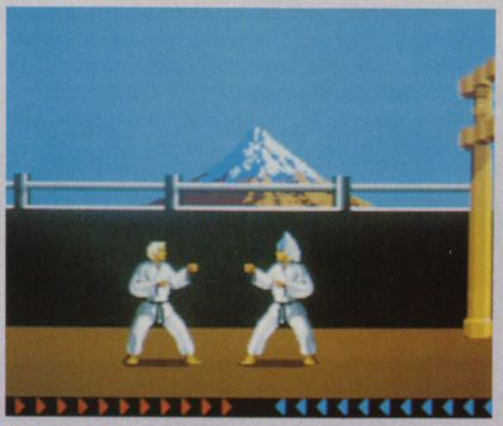
Professeur ST : Oui, je... Pffff, quelle chaleur ! Je continue avec **Atax** de **Ramware**, sorte de *Plutos* laid à faire peur. Rien de tel pour se calmer. Quoique. En effet, **Make a Break** de **Microbyte** a l'air également assez mortel. Soyons honnête, ce que j'ai pu voir de ce simili Trivial Pursuit sur micro était en anglais. Enfin, je veux dire était complètement anglais (les questions, les centres d'intérêts, les réponses).

Micro News : Aow, gosh ! Et côté karaté, quoi de neuf ?

Professeur ST : Une vieillerie bien sympathique et génialement adaptée. Tenez, on va faire un petit jeu de devinette. Ça date de l'Apple, ensuite, ça a été tranféré sur le Commodore 64 et bien plus tard sur PC. Ah oui, encore un indice : c'est traduit par **Andromeda** (l'original est de **Broderbund**). Allez, je vois que vous sèchez. C'est **Karateka**. Oh, bien entendu, ce n'est pas le plus rapide du monde et *IK +* est vraiment supérieur mais qu'importe, le charme joue encore en sa faveur.

▼ *Marias's X' mas*

▲ *Make a break*



Karateka ▼

Micro News : Oui, c'était l'un de mes jeux préféré, dans le temps.

Professeur ST : Une fois de plus, je vois se profiler la fin de la rubrique et je n'ai pas encore dit que **Times of Lore**, de **Microprose** arrive. Il s'agit d'un jeu de rôle de type *Ultima* mais avec quelques progrès notoires au niveau des graphismes. Toujours dans le trip JdR, **Sorcerer Lord**, de **PSS** n'a pas l'air mal. Relisez ce que je dis du jeu précédent, ça s'y applique.

Micro News : Et que devient la suite de Explora ?

Professeur ST : Ah, vous voulez parler de **Nécron**, de **Infomédia** ? Ah... voilà un jeu d'aventure s'annonçant bien. Les graphismes sont superbes, non ?

Micro News : Tout à fait. Un autre jeu qui promet est Spiting Image, me semble-t-il ?

Professeur ST : Oui, **Spiting Image** est édité par **Doomark** et inspiré par une série télé très prisée outre-manche. Cette émission humoristique met en scène des

▲ Nécron Astaroth ▼

marionnettes en latex, caricatures de personnalités politiques (Colaro et les Nuls s'en sont inspirés). C'est super écroulant et les graphismes sont vraiment marrants. Sinon, je peux vous proposer **Prison**, de **Chrysalis**, aventure/arcade aux graphismes un peu trop colorés à mon goût. Ah oui, il y a aussi **Wanted** édité par **Infogrames**. Vous savez, c'est un jeu à scrolling vertical. Vous incarnez un cow-boy et devez tuer les méchants. Plutôt sympa mais sans plus. Ah ben voilà vraiment la fin. Je vous parlerai donc plus en détail la prochaine fois de **Astaroth** de **Hewson**, arcade spatiale. Je n'oublierai pas non plus **Fusion**, édité par **Electronic Arts**. *Micro News : Plus un mot prof, ou alors une petite conclusion ?*

Professeur ST : Bonne année Jack (Tramiel, PDG de Atari Corp.).

Micro News : Et les lecteurs, ils n'existent pas, les lecteurs ?

Professeur ST : Sûr que si ! Bonne année, les lecteurs !

Fusion ▼

LTI

La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois

47 31 49 38 LE DIALOGUE LE SERVICE

TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Métro Pont de Levallois Ouvert Sans Interruption de 10 h à 19 h 30 du Lundi au Samedi

AMIGA

AMIGA 500 + Péritel 4490
AMIGA 500 + Moniteur 6450
AMIGA 500+Coul.1084S . 7290
AMIGA 2000 + Péritel 11490
Moniteur Couleur Stéréo 2950
Moniteur Coul. CM8801 . 2200
Moniteur Coul. CM8832 . 3490
Moniteur Hte Persistance 4490
Lecteur Cumana 1 Méga 1490
Disque Dur 20 Mégas 5990
Extension A500, 512 Ko. 1490
Extension A 2000 2 Mo. 6500
Imprimante MPS1500 Coul.2990
Souris AMIGA ou PC .. 270
La Cassette Vidéo AMIGA 100

COMMODORE PC

PRIX H.T.
PC 512 Ko + Monochrome + Lecteur 360 Ko 3360
PC 512Ko + Moniteur Couleur + Lecteur 360 Ko 4620

ATARI

520 STF + Péritel 3490
520 STF+ Mono. SM124 . 4480
520 STF+Coul. SC1425 . 5490
1040 STF+Mono. SM124 . 5990
1040 STF+Coul. SC1425 . 7490
1040 STF + Laser 17790
Moniteur Mono. SM124 . 1490
Moniteur Coul. SC1425 . 2590
Lecteur CUMANA 3"5 . 1590
Lecteur CUMANA 5"25 . 2090
Lecteur interne CHINON 1290
Disque Dur 30 Mégas 4990
Extension 512 Ko. 1290
Souris ST 350

PRIX H.T.
MEGA ST2 + Mono. .. 9950
MEGA ST2 + Couleur 11215
MEGA ST2 + Laser . 19950
MEGA ST4 + Mono. 12950
MEGA ST4 +Couleur 14215
MEGA ST4+Laser+Disq. Dur+ Timeworks+Le rédacteur 29900
LASER SLM 804 + Fonts 11450
ATARI PC + 2 Lecteurs 5490
ATARI PC + Disque Dur 8490

UN SERVICE SUR MESURE

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H

DOCUMENTATION sur demande : joindre 3 timbres à 3,20 F pour frais d'envoi

Bénéficiez de La *Carte de Membre* CLUB LTI

REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC
AMIGA - ORIC ATMOS
APPLE - MACINTOSH
THOMSON - SPECTRUM
PC ET COMPATIBLES
MSX - SEGA - NINTENDO

ADHESION ANNUELLE 150 F

STAR IMPRIMANTES

9 AIGUILLES 80 COLONNES
LC 10, 120 cps 2490
LC 10 COULEUR 2990
Feuille-à-Feuille LC10 . 890
ND 10, 180 cps 4930
NR 10, 240 cps 5990
Feuille-à-Feuille ND/NR 1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES
LC 24-10, 142 cps 3970
NB 24-10, 216 cps 6920
NB 24-10, Vers. 360 .. 7570
Feuille-à-Feuille NB 24-10 . 1160

9 AIGUILLES 136 COLONNES
NX 15, 120 cps 4950
ND 15, 180 cps 6355
NR 15, 240 cps 8570
Feuille-à-Feuille N? 15 . 2110

24 AIGUILLES 136 COLONNES
NB 24-15, 216 cps 9550
NB 24-15, Vers. 360 .. 9900
NB 15, 300 cps 10930
ALQ 300 i Couleur .. 10660

LASER PRINT 8 . H.T. 24958

ACCESSOIRES

Handy Scanner 2 2990
Tablette Graphique CRP 4490
Cable Péritel 195
Tapis Mouse Souris 85
Tapis Land Cover 69
Boîtier POSSO 150 d. 3"5 . 135
Boîtier POSSO 150 d. 5"25 . 158
Sacoche 25 Disquettes 3"5 . 185
10 Disquettes 3"5 SKC . 99
10 Disquettes 3"5 SONY 119
Housse AMIGA ou ST .. 75
Support Ecran 260
Support Imprimante 329
Joystick QUICKSHOT Pro 165
Joystick QUICK. 3 Turbo 150
Joystick QUICKSHOT 2 .. 95

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC
La Disquette DF.. 25 balles
PAR 100
LA SKC 3"5
AVEC ETIQUETTES

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 20 F
MATERIEL par Avion : 200 F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F par Produit
☐ CHEQUE à l'ordre de LTI
☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE
☐ DEMANDE DE CREDIT CETELEM

ESCOMPTE ou REMISE
TVA 18,60% sur PC, MEGA & LASER
FRAIS DE PORT & C.R.
TOTAL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
TEL .....
N° CB ou AURORE .....
DATE EXPIRE ..... SIGNATURE :

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUND BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME, SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID	89/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
FERNANDEZ MUST DIE	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GAME OVER 2	95/145
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	169/199
MOTOR MASSACRE	89/139
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PAC MANIA	95/145
PHM PAGASUS	149/195
PIRATES	/179
PLATOON	89/145
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
SCRABBLE DE LUXE	/225
S.D.I.	95/145
SAVAGE	95/145
SOLDIER OF LIGHT	89/139
SAMURAI WARRIOR	89/139
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SILENT SERVICE	95/145
TITAN	129/169
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
TARGET RENEGADE	89/145
VICTORY ROAD	89/139
WONDERBOY	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUND BIG BOX	129/179
FIST' N' THROTTLES	129/149
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	119/189
ARCADE ACTION	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470/K
ARMALYTE (DELTA 2)	95/145
AFTERBURNER	95/145
ALIEN SYNDROME	95/145
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CYBERNOID 2	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEARGER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II...NF	490/590
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HELLFIRE ATTACK	95/145
HAWKEYE	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
MOTOR MASSACRE	95/139
MANIAX	95/145
OVERLANDER	95/145
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROGER RABBIT	/245
ROBOCOP	95/135
RETURN TO THE JEDI	95/125
R TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
SAVAGE	95/135
SUPERSKI	139/179
SDI	95/145
SUMMER OLYMPIAD	95/145
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TERRORPODS	95/145
TIGER ROAD	95/145
TYPHOON	89/125
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
VICTORY ROAD	89/125
ULTIMA 5	/325
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST D'US GOLD	149
FIST' N' THROTTLES	145
FRANCK BRUND BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
10 GREAT GAMES 3	165
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
6 PACK VOL3	95
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARTURA	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BUGGY BOY	95
CYBERNOID	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
LE RETOUR DE JEDI	110
LIVE AND LET DIE	95
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
OUT RUN	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
SAVAGE	95
SOLDIER OF LIGHT	95
S.D.I.	95
TERRORPODS	95
VICTORY ROAD	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4. O	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFICE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
BARNYARD BLASTER	190 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FOOT FIGHT	190 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

ALIEN SYNDROME	225
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
ALBUM UBI	275
ALBUM EPYX	195
BATTLE CHESS	249
BIVOUAC	249
BATTLE HAWKS 1942	295
BUBBLE GHOST	245
CORRUPTION	225
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DOUBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FISH	295
F19	590
FALCON	580
FALCON AT	580
FIRE POWER	295
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
L'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GALACTIC CONQUEROR	249
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
HERDES OF THE LANCE	295
INDOOR SPORT	195
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	450
LE LIVRE DE LA JUNGLE	235
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAXIBOURSE	245
MANHUNTER	325
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N.2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
POLICE QUEST	245
RACK EM	269
ROCKET RANGER	295
RAMBO 3	185
SERVE & VOLLEY	235
STREET SPORT SOCCER	195
STAR TREK	225
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	295
THUD RIDGE	275
THE TRAIN	245
TWILIGHT ZONE	295
THE GAME SUMMER EDT	325
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.S.M.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295

ATARI 520/1040 STF

MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
AFTERBURNER	239
ACTION SERVICE	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
CIRCUS GAMES	235
COLOSSUS CHESS	295
CARRIER COMMAND	220
CHESSMATER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
EMMANUELLE	215
EXOLON	185
ELITE	225
EXPLORA	345
FISCH	245
F16 FALCON	345
FERNANDEZ MUST DIE	245
FOOTBALL MANAGER	245
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
SCENERY EUROPE	245
GALACTIC CONQUEROR	245
GUERILLA WAR	185
GHOST'N GOBLINS	185
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HELTER SKELTER	185
HELL FIRE ATTACK	195
HERDES OF THE LANCE	245
ICE HOCKEY	195
INTERNATIONAL KARATE 2	185
JET	385
JEANNE D'ARC	280
LE LIVRE DE LA JUNGLE	225
LOMBARD RALLY	245
LIVE AND LET DIE	195
LEADERBOARD BIRDIE	225
MANIAX	245
MENACE	225
MAXI BOURSE	210
NEBULUS	185
NIGHT RAIDER	185
OPERATION WOLF	185
OVERLANDER	225
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	195
PUFFY'S SAGA	225
POWERDROME	225
PLATOON	175
RETURN OF THE JEDI	195
ROBOCOP	195
R TYPE	225
RAMBO 3	185
SPEED BALL	239
SOLDIER OF LIGHT	185
SINBAD	225
STARRAY	195
S.D.I. (Activision)	185
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER	225
SUMMER OLYMPIADES	195
STREET FIGHTER	195
SPITFIRE 40	185
SPACE HARRIER	195
TINTIN SUR LA LUNE	195
THUNDERBLADE	195
TEST DRIVE	295
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
1943	185
944 TURBO CUP	239

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MEGA PACK	245
SUPER G	245
TRIARD	295
BATMAN	245
BATTLE CHESS	245
BARBARIAN 2	245
BUGGY BOY	245
BOBBLE BUBBLE	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER	195
CAPONE	285
DRAGON NINJA	245
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
ELITE	245
EXPLORA	350
FISH	295
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GALACTIC CONQUEROR	249
GUERILLA WAR	225
HELTER SKELTER	169
HELLFIRE ATTACK	245
HYBRIS	269
INTERNATIONAL SOCCER	245
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
JET	395
LEADERBOARD BIRDIE	245
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	295
MISSION CON-BAT	345
MANIAX	245
MENACE	225
MARBKE MADNESS	195
NEBULUS	195
OLYMPIC CHALLENGE	225
OPERATION WOLF	245
PACMANIA	195
POW	325
ROGER RABBIT	235
RETURN OF THE JEDI	195
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	309
SPEEDBALL	245
SIDE ARMS	225
SORCERY 2	245
SPACE HARRIER	225
SUMMER OLYMPIADES	225
STARGLIDER 2	225
SKYFOX 2	195
TRIVIAL PURSUIT 2	295
TINTIN SUR LA LUNE	195
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
ULTIMATE GOLF	195
ULTIMA 4	295
VICTORY ROAD	225
VIRUS	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
JET	430
KARATE CHAMP	190
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LAGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
NEUROMANCER	395
PAPERBOY	290
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 3	290
SUPER BOULDERDASH	190
RAMPAGE	245
SUBBATTLE SIM	290
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	290
ULTIMA 5	290
WINGS OF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250
WINTER GAMES	195

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 349

JEUX

AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX VIDEO	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASIE ZONE 3	255
FANTASIE ZONE 2	295
FANTASIE ZONE	255
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GANGSTER	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	255
MY HERO	195
OUT RUN	295
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RASTAN SAGA	255
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE DE BASE =
CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE DE LUXE =
CONSOLE DE BASE
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT
+ PISTOLET
+ ROBOT 1890

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5

3"5 SF/DD,LES 10	99
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5"1/4

5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3", LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SH205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3"5 DF	1490
CUMANA 3"5 DF	1490
CUMANA 5"1/4 1 MEGA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3"5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	159

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TEL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Il est là ! Votre idole, le dieu des 16 bits en folie... Et aujourd'hui, contrairement au mois dernier, il est de très, très mauvaise humeur ! Mais que se passe-t-il, docteur ?

Docteur Amiga : Il se passe que c'est un scandale !

Micro News : Quoi donc ?

Docteur Amiga : Figurez-vous que je fais régulièrement un tour chez certains revendeurs parisiens, pour voir s'ils ont des nouveautés importées directement, discuter boulot, voir si l'Amiga se vend bien, ce genre de choses...

Micro News : Et alors !

Docteur Amiga : L'autre jour, un revendeur m'a dit : "Mais vous n'êtes pas le vrai docteur Amiga ! Un autre que vous est passé me voir hier !". C'est un scandale. Il y a pas mal de petits rigolos qui se font passer pour moi dans les boutiques ou vis-à-vis de leurs copains pour frimer un max ! Il faut que ça cesse ! si vous voyez un soit-disant docteur Amiga, demandez-lui de le prouver. Je suis le seul, l'unique, le plus beau !

Micro News : Absolument ! Si vous voyez quelqu'un qui se prétend être le docteur Amiga, demandez-lui d'appeler Zythoun à Micro News devant vous, vous verrez bien la réaction...

Docteur Amiga : Ceci dit, entrons illico-presto dans le vif du sujet. Ce mois-ci, les nouveautés sont abondantes, preuve que l'année 89 va certainement marquer la victoire définitive et totale de l'Amiga.

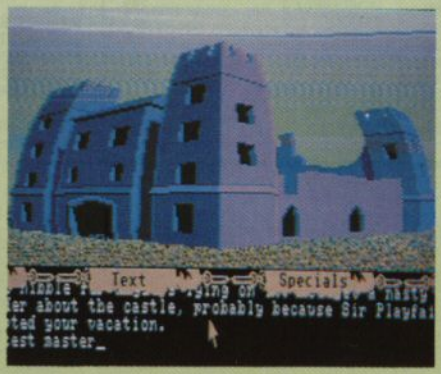
Micro News : Arrêtez de nous faire languir et attaquez !

Docteur Amiga : A vos ordres, mon général ! Je vais commencer par quelques adaptations. C'est vrai, on bave toujours devant les produits qui sortent sur ST, mais les adaptations sur Amiga sont de plus en plus nombreuses et d'une qualité toujours améliorée. Prenons un cas au hasard, l'éditeur anglais **Magnetic Scroll**. **Fish** est arrivé. C'est un jeu d'aventure génial qui suit *Jinxter*, *Corruption* et toute la sauce. La version Amiga est sensiblement équivalente à la version ST, testée dans nos Tops du Mois, avec cependant cette différence que les graphismes sont nettement plus fins. La page de présentation est superbe. Bon, allez lire le test complet, je ne vais pas vous en dire des kilos si ce n'est que la version Amiga est la meilleure, et de loin, mais qu'il faut très bien parler anglais pour savourer toute la richesse du jeu.

Micro News : C'est dommage !

Docteur Amiga : Oui, et ce n'est pas le seul soft dans ce cas. Prenons **UMS**, toujours de **Rainbird**, qui vient enfin de

◀ *Fish* ▼



Lombard Rally ▲

débarquer sur Amiga : là encore, il faut vraiment bien parler anglais pour pouvoir suivre l'action. Cela dit, UMS est vraiment un wargame complètement génial, avec des vues en trois dimensions absolument superbes. Bon, il faut attendre un petit moment avant de bien comprendre toutes les astuces du soft et surtout prévoir une longue soirée pour faire une partie complète. Mais le jeu est vraiment extraordinaire.

Micro News : Moi, j'aime mieux les jeux rapides...

Docteur Amiga : Alors je peux vous proposer encore une autre adaptation, celle de **Lombard Rally** effectuée par **Mandarin Software**. La présentation est un peu plus belle que sur ST et les décors un peu plus fins. Le jeu reste un très bon logiciel de course, même s'il est parfois un peu lent, avec une vue très originale : vous voyez la route et le pilote de la voiture. Lorsqu'il change une vitesse, vous le voyez effectivement la passer.

Micro News : Ah, la course, l'ivresse de la vitesse...

Capitaine Pixel : Ça tombe bien, j'en ai un autre, là encore une adaptation, mais pas encore sorti sur ST cette fois : **4 x 4 Road Racing**, un jeu de rallye en 3D signé **Epyx** et de bonne qualité, même si il n'a rien d'extraordinaire.

Micro News : Et les Français, ils ne font rien sur Amiga ?

Docteur Amiga : Si, bien sûr ! Par

Lombard Rally ▲

exemple, **Cobra Soft** vient d'adapter **Action Service** sur nos machines adorées. Action Service est un jeu de guerre qui vous fait vous entraîner au parcours du combattant avec en plus un construction kit qui vous permet de définir vos propres parcours ! C'est très bien foutu. Un peu dans le même style, il y a **Side Arms**, de **GO !**, dont l'adaptation n'est pas extraordinaire.

Micro News : Restons un peu dans les Français, svp !

Docteur Amiga : D'accord, mais c'est vous qui l'aurez voulu. **Infogrames** vient de sortir **Wanted**, un jeu d'arcade bête et méchant. Vous êtes un cow-boy et vous vous baladez dans une ville de l'ouest profond. Des ennemis surgissent, qu'il vous faut abattre le plus vite possible. Graphismes moyens, animations quelconques pour cet énième remake de *Commando* sans grand intérêt. Très sincèrement, j'espérais mieux...

Micro News : Pourtant, je le trouve pas mal, moi.

Docteur Amiga : Mouais. En tout cas, il est mieux que **Zero Gravity**, un remake du vieux *Room Ten* : partie de squash en apesenteur ! Sublime paradoxe, *Room Ten* allait

Action Service ▲

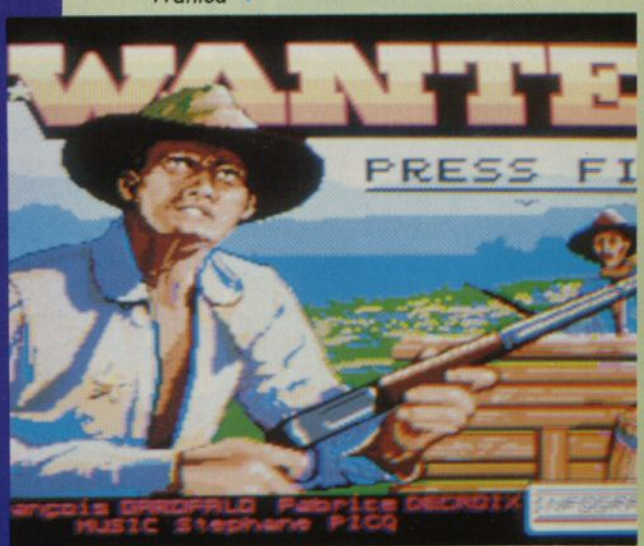
plus vite sur Amstrad que Zero Gravity sur Amiga. C'est un scandale.

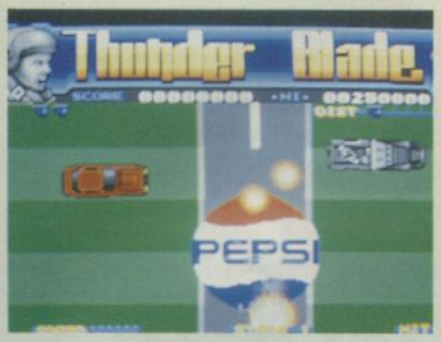
Micro News : On se calme...

Docteur Amiga : Heureusement que de temps en temps, on reçoit de vraiment bons softs. Par exemple, **Eliminator**, de **Hewson**, un jeu d'arcade ultra-rapide et absolument génial. Il n'est pas vraiment meilleur que sur ST, mais il n'en reste pas moins excellent : vous êtes sur une route encombrée d'ennemis et vous devez aller le plus loin possible ! Laissez-moi vous dire que ça n'est pas évident, loin de là ! En fait, l'intérêt principal du jeu est bien évidemment la vitesse : on n'a pas le temps de reprendre son souffle.

▼*Side Arms* *Action Service* ▲

Wanted ▼





Thunder Blade ▲

Micro News : *Génial.*

Docteur Amiga : Mais attendez, je n'ai pas fini, il y a encore plus fort... **Thunder Blade**, édité par **US Gold**, vient d'arriver sur Amiga et il est superbe. Sensiblement supérieur à la version ST, c'est le jeu d'arcade de l'année, sans problème. L'effet 3D est rendu d'une manière exceptionnelle. En plus, ça fait vraiment plaisir que le jeu soit adapté aussi vite. Quand je me rappelle qu'il a fallu attendre *Out Run* pendant un an...

Micro News : *Ah, c'est bien vrai, ça !*

Docteur Amiga : Tu l'as dit, bouffi... En attendant voici de la belle action virile avec **Double Dragon** de **Melbourne House**, une bonne adaptation du jeu d'arcade. Dans le style Bruce Lee pacifiant un garage, c'est une réussite ! Mais les arts martiaux ne sont pas seuls au monde et **Cinemaware** présente **TV Sport Football**.

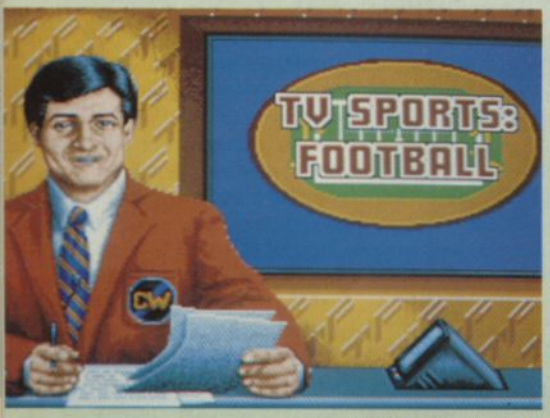
Il s'agit d'un football américain très bien réalisé avec des hurlements à en pisser de rire. On vous en reparlera quand on aura un peu mieux pioché les règles du jeu..

Micro News : *Un peu enquiquinant avec un seul drive, non ?*

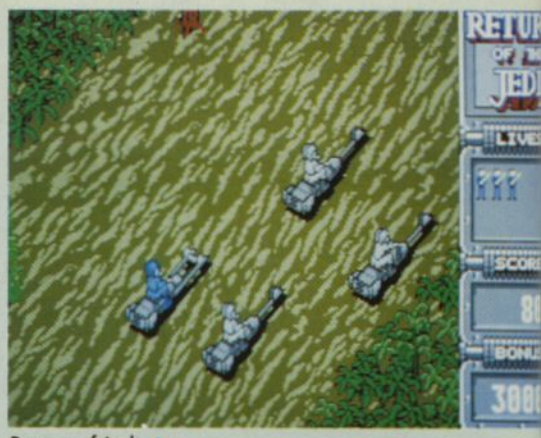
Docteur Amiga : Ta gueule, crapaud grippé et contemple **The Président is Missing** de **Cosmi Corp...** Il faut sauver le pauvre président des Etats-Unis, victime de vilains terroristes. Un bon jeu d'aventure avec de chouettes graphismes déjà présent sur PC, mais je ne suis pas ici pour parler des déchets du passé !

Micro News : *Allons, allons, vous allez claquer une durite. Reprenons plutôt avec les jeux d'arcade. Je vois un truc bizarre ...*

Docteur Amiga : C'est **Mad Show**, de **Silmarils,** un ensemble de jeux plus loufoques et originaux les uns que les autres. Par exemple, il faut se battre contre un robot avec des chouriken-boomerangs, dans un égoût infesté de crocodiles, ou encore se balader sur un tapis roulant en recevant des flots de peinture et j'en passe... Devant ces graphismes bourrés de "personnalité", j'ai craqué !



TV Sport Football ▲



Return of Jedi ▲

Micro News : *C'est vrai qu'il y a un petit quelque-chose, mais encore ?*

Docteur Amiga : Il y a **Pack Land**, de **Nova Ware**, qui est comme son nom l'indique, non seulement un descendant de Pac-man mais aussi une adaptation d'arcade. Sans être absolument génial, c'est mignon tout plein avec les petits fantômes devenus automobilistes ou aviateurs. Tout cela dans des décors très bien léchés style Tintin. J'ai aussi **Return of Jedi** distribué par **Doomark**, arrivant tout chaud de l'infâââme ST; il

MARIA SUR AMIGA !

Spécialement pour vous, tout chaud, voici un nouveau strip-poker avec en vedette la pulpeuse **Maria Whithaker** ! Edité par **Anco**, c'est un poker ultra-classique mis à part la qualité... heu, troublante, des images de la belle.

est évidement meilleur sur Amiga mais n'en devient pas une merveille pour autant. Pour mémoire, je rappelle la course dans la forêt, la course dans des trucs métalliques et ainsi de suite. Et voici la surprise...

Micro News : *Viiite, je veux jouir, raaaah !*

Docteur Amiga : Il s'agit d'**Elite** que nous attendions tous ; la surprise, c'est son arrivée parce que le jeu ressemble comme un frère jumeau à la version ST (voir notre test), **Rainbird** a juste amélioré le son. Pour le reste, on connait... la musique : équiper son vaisseau en faisant de la contrebande de drogue, combattre policiers et pirates puis atteindre le grade d'Elite fait maintenant partie du patrimoine génétique des possesseur de micro des années 80. Pas d'améliorations donc, mais un jeu devenu mythique qui bouffera tout votre temps libre ! Avis aux amateurs ...

Micro News : *Haaa ! c'était bon. J'aimerai maintenant redescendre tranquillement avant que vous n'entonnâssiez le chant du guépard....*

Docteur Amiga : Qu'à cela ne tienne, il me reste **No Excuse** produit par **Arcana Software** ; sur un damier en trois dimensions, le personnage doit aller récupérer une clé sous des tempêtes d'ennemis. Un petit soft marrant et bien réalisé, bref plaisant.

Micro News : *Un dernier mot, monsieur le docteur ?*

Elite ▲

Docteur Amiga : Le mois prochain sera chaud avec tout un tas de nouveautés fabuleuses mais en attendant ...

Micro News : *oui ?*

Docteur Amiga : Amiga vaincraaa !

Lombard RAC rally

Atari ST, Amiga and PC

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : (16-1)48.98.99.00

MANDARIN SOFTWARE

SAMOURAÏ MICRO

Oh là là, aujourd'hui Samouraï Micro a l'air de fort méchante humeur... Il était couché lorsque je suis arrivé, il s'est levé avec peine et en bougonnant, bref ça n'a pas l'air d'être la joie et ça risque par contre d'être ma fête...

Micro News : Hum, hum... Comment allez-vous aujourd'hui, Sensei ?

Samouraï Micro : Pas bien ! Pourquoi serais-je satisfait ? Tout le monde grapille sur ma rubrique... Dans le dernier numéro, c'était cet Eric Satyre qui m'avait volé ma plus belle photo d'écran pour sa rubrique "Sex Machines", quel obsédé celui-là !

Micro News : Pourtant, j'ai cru comprendre que vous et les geishas, il y avait comme une ouverture...

Samouraï Micro : Hum, passons, passons... Dans ce numéro, ce n'est pas Eric Satyre qui me rend nerveux, c'est carrément l'article vedette qui pille ma rubrique !

Micro News : Mais vous devriez être heureux, c'est un véritable retournement de situation : un nouvel MSX, personne n'y croyait plus !

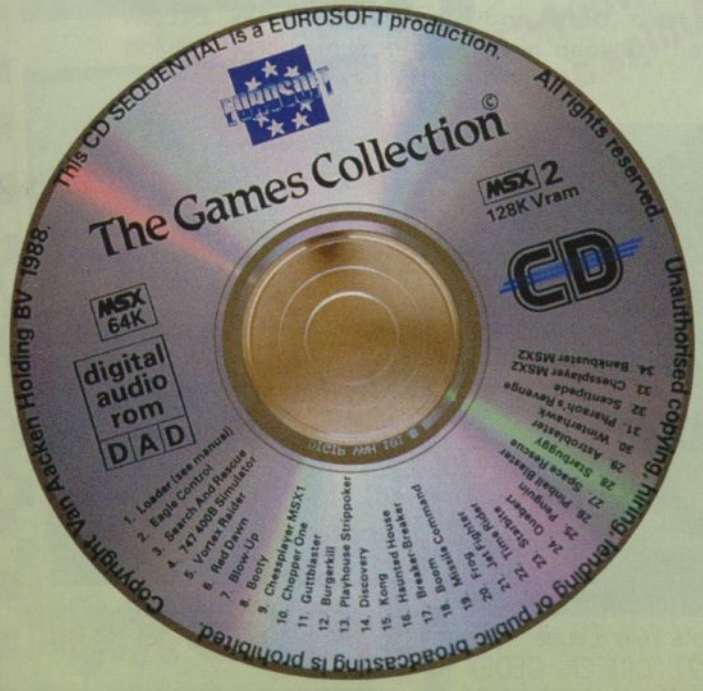
Samouraï Micro : Oui, mais on aurait dû me laisser l'annoncer moi-même.

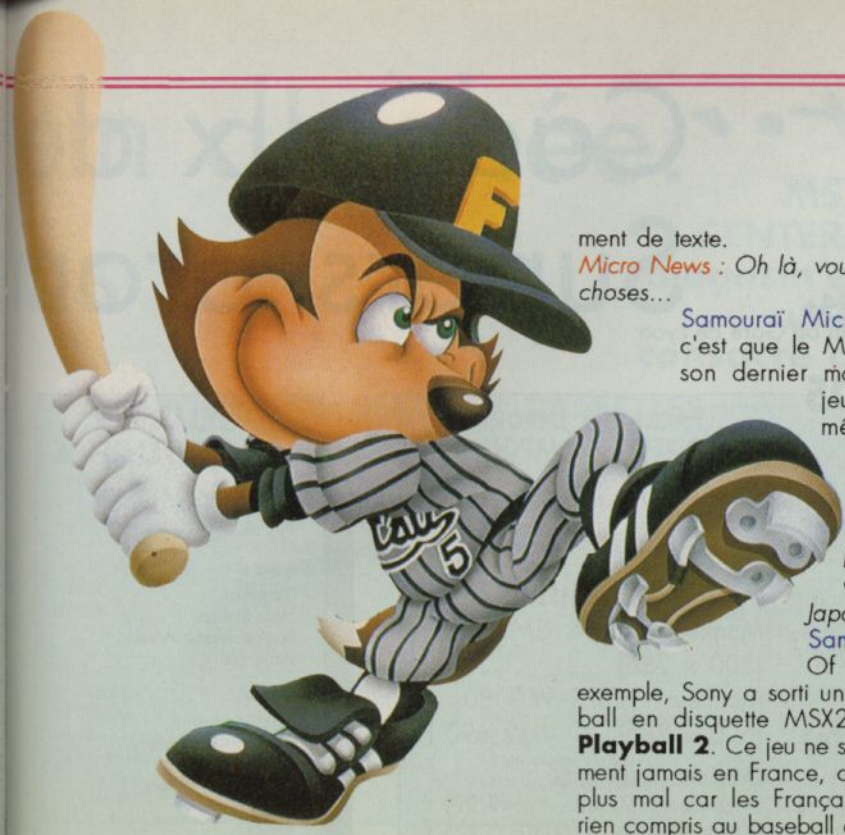
Micro News : Mais vous avez participé à l'élaboration de cet article, non ?

Samouraï Micro : Oui, mais ce n'est pas pareil. Remarquez, je me suis consolé en voyant s'allonger les nez de prof ST et de docteur Amiga lorsqu'ils ont entendu les caractéristiques du MSX2+ et de la console Sega 16 bits... Ah, vous auriez vu leur tête !

Micro News : Où en est la commercialisation des jeux sur disque compact pour MSX ?

Samouraï Micro : Ça avance, mais avec un peu de retard. Tenez, le voilà ce fameux **CDS** ou **compact disque séquentiel**. Il est beau, n'est-ce pas ? Je vais vous expliquer comment ça fonctionne. Vous devez d'abord connecter n'importe quel lecteur de disques compacts à l'entrée magnéto d'un MSX 1 ou 2, à l'aide d'un câble magnéto classique. Si le lecteur de compacts est connecté à une chaîne hi-fi, il faut mettre l'équaliseur en position neutre ainsi que tout filtre de fréquences. Réglez le volume du lecteur à environ 75% de sa puissance. Positionnez le lecteur sur la plage 1 du disque et mettez-le en pause. Allumez l'ordinateur en ayant soin de déconnecter le lecteur de disquettes (pour les modèles à drive intégré) en appuyant sur la touche "shift" lors de l'allumage et ce jusqu'à l'audition du petit bip. Tapez LOAD "CAS:", appuyez sur la touche "return" et mettez en marche la lecture du disque. Au bout d'un moment, l'inscription FOUND: CDS s'affichera à l'écran, bientôt suivie de READY. Appuyez alors sur pause sur le lecteur et faites LIST sur le clavier de l'ordinateur. Changez alors la ligne 40 en tapant à la place 40 BLOAD"CAS:":POKE58901,0:GOTO40, puis "return" et deux fois RUN (ou touche F2), puis de nouveau start sur le lecteur. Le message CD SEQUENTIAL avec le copyright Eurosoft s'inscrira alors sur l'écran et lorsque le compteur de temps du lecteur atteindra 1'30 apparaîtra sur l'écran un tableau qui permet d'affiner le réglage du volume du lecteur, puis le message SELECT TRACK. Il suffit alors de sélectionner l'un des 34 jeux du disque compact pour qu'il se charge. Cinq minutes de temps de chargement sur cassette seront chargés avec le CD en 40 secondes soit sept fois et demi plus rapidement ! Cette procédure parait un peu compliquée mais on s'y habitue facilement ; elle permet en fait de sauter le loader intégré dans le disque. La procédure de chargement utilisant le loader est plus simple et elle est expliquée dans la notice fournie avec le disque. Nous conseillons sans hésiter l'achat du CDS Eurosoft à tous les utilisateurs MSX qui ne possèdent pas un lecteur de disquettes et qui, par contre, ont un lecteur CD. Ils acquéreront à bon prix 34 jeux dont deux jeux MSX2 (Chessplayer 2 et Bankbuster) et cinq jeux inédits, avec des modalités de chargement beaucoup plus rapides et agréables qu'avec des cassettes. Par contre, l'avantage n'est pas aussi évident lorsque l'on compare





avec un lecteur de disquettes. Il s'agira plutôt d'avoir la satisfaction non négligeable d'être parmi les premiers à avoir entre les mains un support aussi inédit que prometteur et de voir la tête des copains Amstrad, Atari et Amiga qui n'ont absolument rien de semblable à se mettre sous le drive ! Rappelons que cette compilation qui stocke plus de deux mégabytes de données s'appelle **The Games Collection** et qu'elle est également disponible en cassettes et disquettes à un prix remarquable d'environ 300 francs, quelque soit le support.

Micro News : Là j'en reste baba...

Samouraï Micro : ...au rhum. C'est un très bon gâteau, j'aime beaucoup. Ah, je dois reconnaître que pour la cuisine, les Français sont très doués. Pour les grèves aussi, ainsi que les french geishas que je trouve très...

Micro News : Hum, hum...

Samouraï Micro : A oui, c'est vrai je m'égare... Tenez, connaissez-vous le NMS 1255 ?

Micro News : Plaît-il ?

Samouraï Micro : A vos souhaits. Il s'agit d'une **interface Modem Philips** pour MSX qui permet de communiquer avec un autre ordinateur par le réseau téléphonique (transmission et échange de données et d'images graphiques), de donner à des tiers l'accès à votre ordinateur, de sauvegarder des pages écran du Minitel, d'utiliser le clavier de l'ordinateur à la place de celui du Minitel (c'est nettement plus performant), de composer automatiquement des numéros de téléphone, etc. Si le programme de communication de données est installé avec Home Office 2 (fourni avec certains modèles MSX2 Philips), des informations pourront être reçues en traitement de texte.

Micro News : Oh là, vous en savez des choses...

Samouraï Micro : Ah, mais c'est que le MSX n'a pas dit son dernier mot ! Le fameux jeu **Tetris** est même sorti au Japon sur disquette double-face MSX2.

Micro News : D'autres nouveautés, au Japon ?

Samouraï Micro : Of course ! Par exemple, Sony a sorti un nouveau baseball en disquette MSX2 double-face : **Playball 2**. Ce jeu ne sortira probablement jamais en France, ce qui n'est pas plus mal car les Français n'ont jamais rien compris au baseball de toute façon.

Micro News : Eh, on n'est pas là pour se faire engueuler !

Samouraï Micro : Bon, bon, calmez-vous... **Ys 2** (vous venez de recevoir la première version sur Sega) est aussi sorti là-bas sur disquette MSX2, ainsi que **Twilight Zone** que j'ai reçu hier. Voici la disquette, je vais vous le montrer...

Eric Satyre : Et hop, par ici la bonne soupe ! Au nom de ma rubrique, merci !

Samouraï Micro : Quel insolent ! Il m'a arraché la disquette des mains. C'est la deuxième fois qu'il me fait le coup, dès que je reçois un jeu un peu osé, hop ! il me le vole. Heureusement que j'avais eu le temps de me rincer l'œi... euh... de l'étudier. Quant à **Out Run** en megarom MSX2, il sera certainement arrivé en France lorsque vous lirez ces lignes.

Micro News : Et les consoles ? Il n'y en a que pour le MSX ce mois-ci.

Samouraï Micro : Que voulez-vous, l'annonce du MSX2+ m'a ragaillardi ! D'ailleurs, je vais téléphoner à une petite geisha de ma connaissance...

Micro News : Hem... Et les consoles ?

Samouraï Micro : Mais il y a déjà tout un dossier dessus ! A part ça, **Sega** semble bien reparti et de nombreuses nouveautés arrivent. La petite console noire est désormais une valeur sûre. Quant à **Nintendo**, c'est toujours le calme plat, ils hibernent à mon avis... ils ont dû aller voir le film l'Ours...

Micro News : C'est tout ?

Samouraï Micro : C'est tout pour cette fois-ci. Et puis je me réserve pour le mois prochain où je vais vous annoncer un de ces scoops sur les consoles... Bien des lecteurs en ressortiront à quatre pattes !

Micro News : Pourtant ce mois-ci, ce n'était déjà pas si mal...

Samouraï Micro : Le mois prochain, ce sera encore plus fort, du jamais-vu !

Micro News : Quel suspense

Twilight Zone ▼

MSX Video Center

Cadeaux de
Supers prom

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)

Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
L'Affaire (MSX2/D)	99 F
L'Affaire Vera Cruz (K7)	95 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. K7/D)	120 F
Sorcery	49 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Hydlide II (C) + Meurtre sur l'Atlantique (D)	290 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
Aacko Text (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Inspecteur Z (C)	169 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack **"HAL"** Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C)	250 F
Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Mappy	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Battle of Pegus	160 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2)	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2)	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Formation (MSX2)	260 F
Super Tritorn (MSX2)	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS CM8802 (300 x 285)	1 790 F
Moniteur PHILIPS VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Ordinateur NMS8280 + moniteur VS0080	9 990 F
Lecteur de cass. VY0030	275 F
Lecteur de cass. VY0030 + câble magnéto	299 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Moke

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Relics
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Hyper sport 3
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious
Yie ar Kung Fu 2

390 F
Aliens ▲

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris
+ digital. d'images intégré — 7 990 F
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Joypad SONY JS-33	99 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Track-ball cat	350 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Elite (K7)	165 F
Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 DF/DD (135 TPI) grande marque :	
A l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 (avec câble)	2 290 F
PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
YAMAHA PN101 (avec câble)	1 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

Clavier mus. PHILIPS NMS 1160	1 190 F
PHILIPS music module NMS 1205	790 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

fin d'année.
os !

MSX VIDEO CENTER : le seul magasin en France uniquement consacré au MSX !

JEUX EN CASSETTES

29 F
Alpha Blaster
Backgammon
Barnstormer
Boom
Can of Worms
Drome
Hopper

49 F
Jet Bomber
Jet Fighter
Mazes Unlimited
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Panel Panic
Space Walk
Spy story
Terminus
The Heist
Timecurb
Trailblazer

75 F
Apeman Strikes Again
Bounder
Cubit
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
International Karaté
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
•Army Moves
Addictaball
Attack of Killer Tomatoes
•Bubbler
•California Games
Cosmic Shock Absorber
Cyberun
Death Wish 3
Eggy
Howard the Duck
Jack the Nipper
Martianoids
Runner
•Trantor
Tuer n'est pas jouer
10th Frame
The Diary of Adrian Mole

120 F
•Gunsmoke
•Terramex
•Venomstrike Back
•World Games
•The Game Winter Edition

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
•Majinkyu (720 k)	260 F
Play House Strip Poker	149 F
Rad-X	149 F
Red Lights of Amsterdam	190 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
Thunderball	145 F
World Golf	190 F

CARTOUCHES

Andorogynus (1 mega)	290 F
•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun (1 mega)	290 F
•Rastan Saga (2 mega)	345 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
Fire Ball ▲	390 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F
Ninja 2
Alpine Ski
Hard Boiled
Hype
Life in the Fast Lane
Miner Machine
Police Academy 2
TT Racer

COMPILATIONS

Compilation 7 (D) 120 F
(Panique, Panel Panic, Snake it, Mazes Unlimited)
Super Sellers 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F - D : 175 F
Compilation de 30 jeux AAckosoft 199 F
(6 K7)
● Compilation 33 jeux Aackosoft (K7/D) Prix N.C.
+ compact disc séquentiel

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $$$: 75 F -
Disquette $$$: 99 F

Alpharoid
Bounce $$$
Chima Chima
Courageous Perseus
Dawn Patrol
Inca
Mr Jaws $$$
Oil's Well $$$
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight $$$
Science fiction $$$
Skooter
Snake
Star Fighter $$$
Star Wars $$$
Thexder

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

MUSIQUE

Mue (C)	99 F
Musix	95 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Eddy II (C)	190 F
Eddy II (C) + Track Ball	490 F
Katuvu	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F
North Sea Helicopter (K7/D)	75/95 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Confused (puzzle animé)	95 F/120 F
Othello Compétition	195 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Bilan Plus (comptabilité MSX2/D)	990 F
Minicalc (tableur)	159 F
Home Office Tableur (tableur + graphisme. En français/C)	590 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Mx Fonction (D)	175 F
Mx Graph	175 F
Mx Stat	175 F
Mx Stock	175 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
56 Programmes	45 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Le Livre du MSX	110 F
Jeux d'Action, Hasard et Réflexion	133 F
Guide du Basic	79 F
Le Livre du Disque MSX	110 F
Pratique du MSX2	149 F
Trucs et Astuces pour MSX	95 F
Programmation en Assembleur	59 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

Bon de commande

à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque d'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....

Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

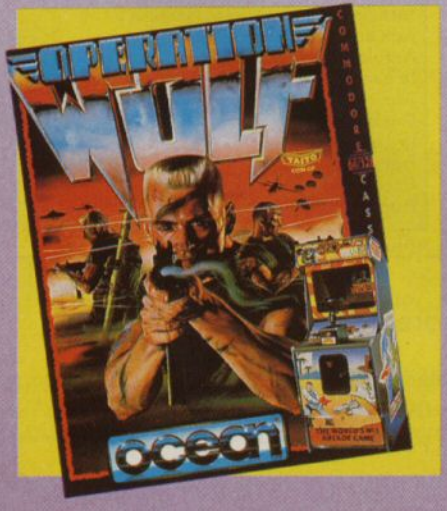
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

Après un délicat mois de décembre, le Capitaine Pixel serait-il d'attaque pour l'année 89 ? Tant il est vrai que si la situation du CPC est encore potable, la position du C64 se dégrade de plus en plus. Et le CPC ne vient-il pas de vivre son dernier beau Noël ? Alors capitaine, qu'en pensez-vous ?

Capitaine Pixel : Pas de panique les enfants. L'année 89 devrait bien se passer à la fois pour les CPC et les C64. Pour ce dernier, les éditeurs anglais continuent à produire à tour de bras, donc c'est bon. Et sur CPC, les ventes de machines sont en chute libre mais le parc est encore important. Les éditeurs français ne lâcheront pas prise en 89. Enfin, pas tous...

Micro News : Ouf ! Me voilà rassuré ! Ceci dit, venons-en donc aux premiers softs de 89 !

Capitaine Pixel : Gaaaaarde à vous !



Voici donc pour commencer un soft tout à fait extraordinaire signé **Incentive**, **Total Eclipse**. Le jeu reprend le principe du déplacement et de la représentation en 3D, le *Freescape*, déjà montré par l'éditeur dans les superbes *Driller* et *Dark Side*. Cette fois-ci, l'aventure se passe dans les années 30 et dans une pyramide ! Les décors sont superbes, le jeu passionnant, bref, tous les passionnés d'aventure peuvent y aller les yeux fermés.

Micro News : J'y cours !

Capitaine Pixel : Stooop ! Attendez que j'ai fini de parler avant de partir ou alors je vais me fâcher. Tous les fidèles de Micro News ont pu lire le mois dernier les tests de **Operation Wolf** et **Thunder Blade** sur ST : deux jeux géniaux. Ils ont diversement supporté la transition vers nos CPC et C64 chéris.

Micro News : Aïe, vous m'inquiétez !

Capitaine Pixel : Ben oui, il y a de quoi, en tout cas pour Thunder Blade qui n'est vraiment pas terrible sur C64. Bon, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, ce n'est pas une nullité totale. Partielle, seulement. Je suis également dubitatif sur la version CPC, qui, très loin d'être 100 % fabuleuse, est plutôt... mouais... disons étrange. Il y a certains aspects assez réussis, la forteresse finale par exemple, mais d'autres, les principaux, sont quand même ratés. En fait, les programmeurs ont visiblement respecté le jeu d'origine. Du coup, ça coince un peu sur CPC. Malgré tout, reconnaissons qu'il aurait été dur de faire beaucoup mieux.

Micro News : Gasp ! Et Operation Wolf ?

Capitaine Pixel : Je vous en parlais le mois dernier, la version CPC est étourdissante de qualité ! Je me suis même fait engueuler par un copain qui a trouvé que je n'en n'avait pas dit assez de bien. La version C64 est arrivée sur mon bureau ce matin et je m'empresse de la charger.

Micro News : Oh oui, un test en direct, génial. Aïe ! C'est une cassette !

Capitaine Pixel : Non, non.

Micro News : Oups... Excusez-moi. Loin de moi l'idée de prétendre que le drive du C64 serait lent, mais...

Capitaine Pixel : J'préfère ! Bon le résultat est absolument détonant ! Un sommet du jeu d'arcade sur 8 bits ! Bon, il faut aimer ce style de jeu, mais dans ce cas-là, c'est vraiment le panard ! Ah, les braves petits... Et puis, c'est instructif d'apprendre à massacrer les soldats ennemis... Dommage que le joystick ne réponde pas très bien, mais bon...

Micro News : Hum. N'insistons pas trop, svp...

Capitaine Pixel : Pfff. Bleusaille. Tenez, je suis sûr que vous avez été réformé.

Micro News : Oui.

Capitaine Pixel : Puisque c'est comme ça, je vais sévir ! Au lieu de continuer avec les jeux, on va parler utilitaire sur CPC, non mais !

Micro News : Ah ouais, génial !

Capitaine Pixel : Grrrr. Bon, il y a encore une boîte française qui produit à tour de bras des utilitaires pour Amstrad, ce sont les bordelais d'**Esat Software**. Il y a tout d'abord **Imprim'Image**, un utilitaire réjouissant pour tous les possesseurs d'imprimante et de CPC. Vous pourrez par exemple créer des cartes de visite personnalisées, réaliser une petite affichette, des choses de ce style. Sincèrement, si vous avez une DMP 2000 ou supérieure, c'est vraiment quelque chose de sympa...

Micro News : Et vous en avez d'autres ?

Capitaine Pixel : Un assembleur-désassembleur avec un moniteur et débugger ultra bien foutu, **Ades**, qui pourrait bien détrôner le leader, *Dams*. Il est résident, se charge dans la deuxième banque ram du CPC 6128, etc.

Micro News : Mais vous parlez assembleur, mon Capitaine ?

Capitaine Pixel : Un peu mon neveu, et serbo-croate quand je m'énerve ! Sinon, au hasard de la production Esat, j'ai aussi trouvé **Contact**, un utilitaire bien foutu mais guère original de transfert et d'émulation minitel. Il en existe des kilos du même genre, au hasard *Amserv* de l'*APC*. Remarquez, je ne critique pas, il y en a sûrement parmi vous qui devez désirer des produits de ce style, mais moi, ce n'est pas ma tasse de thé...

Micro News : Bon, si on revenait au jeu !

Capitaine Pixel : OK, je cède ! Les Amstradistes peuvent se réjouir : ils n'avaient pas eu droit à *The Last Ninja*, mais ils ont **The Last Ninja 2** qui est encore meilleur. En plus, idée géniale, le packaging comprend un masque de Ninja et un shuriken, vous savez, cette petite étoile dévastatrice sans laquelle aucun Ninja digne de ce nom ne sort de chez lui. Bon, c'est une idée sympa, mais le shuriken en plastique est un peu ringard... De toute manière, le logiciel est vraiment étourdissant lorsqu'on aime ce genre de jeu : exploration, combat, tout y est. Notons également que si la version CPC est en deux couleurs, la version C64 est nettement plus colorée et possède une animation encore plus sophistiquée.

Micro News : *Génial ! Je cours l'acheter !*

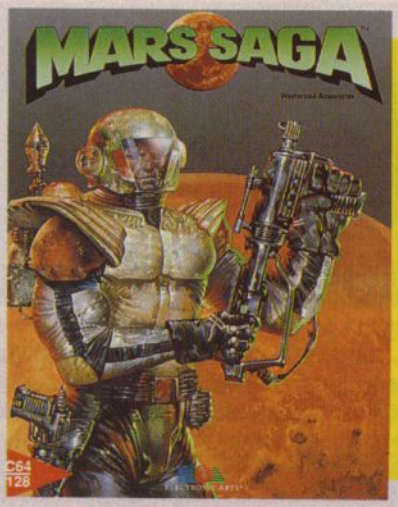
Capitaine Pixel : Attendez, j'ai même pas fini ! Le petit dernier de chez **Titus**, **Galactic Conqueror**, est enfin fini. Je vous en parlais le mois dernier en exclusivité, mais cette fois-ci, j'ai pu y jouer de bout en bout sur CPC : grandiose ! Un jeu d'arcade du tonnerre de Dieu. Je ne sais pas comment fait Titus, mais leurs softs sont toujours extraordinaires sur CPC. Par ailleurs, signalons que **Crazy Cars**, celui avec lequel tout a commencé, vient enfin d'être adapté sur C64. Cette version a essentiellement été réalisée pour l'exportation, mais les revendeurs branchés C64 en auront quelques exemplaires. Je ne vais pas dire du mal de Crazy Cars, si ce n'est que les gens de Titus ont fait beaucoup de progrès depuis...

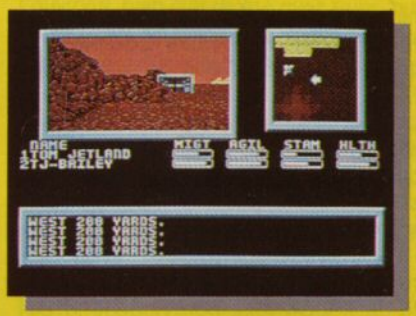
Micro News : *Mouais. Je ne suis pas loin d'être d'accord avec vous...*

Capitaine Pixel : Par ailleurs, je voudrais vous signaler deux remakes du géniallissime *Ikari Warrior* (ou de *Commando*). Détail amusant, ils sont tous les deux complètement lamentables... Je veux parler de **Guerilla War** et de **Victory Road**. Je refuse même de vous en montrer les photos tellement je trouve ça nul. Et les versions C64 sont à peine meilleures, c'est à dire très mauvaises... On se demande comment des programmeurs peuvent encore nous sortir des horreurs pareilles aujourd'hui.

Micro News : *Oui, on se le demande !*

Capitaine Pixel : Par contre, le C64 se porte toujours bien si j'en juge par les nouveautés que je continue de recevoir au kilo. Possesseurs d'autres machines, CPC ou même ST et Amiga, ne tournez pas la page : tous ces jeux seront adaptés sur vos bécanes dans quelques semaines ou quelques mois. On commence avec **Serve And Volley**, un jeu de tennis ultra-sophistiqué signé **Accolade**. Tout se pilote au joystick mais il y a des kilos d'options disponibles. Quand vous jouez, c'est un mélange d'arcade et de simulation : des fenêtres s'ouvrent pendant les échanges où vous sélectionnez les coups que vous voulez, la puissance, etc. En clair, c'est excellent même si cela demande un certain temps d'adaptation.





Micro News : *C'est génial, j'adore les jeux de sport !*

Capitaine Pixel : Ça tombe bien, **Electronic Arts** vient de sortir un jeu de hockey sur glace, toujours sur C64, lui aussi fabuleux. Ça s'appelle **Powerplay Hockey USA vs USSR** et c'est donc un match de hockey entre Russes et Américains, avec quelques gags sur tonton Gorbachev pas piqués des hannetons. Cela dit, le jeu reste classique mais se laisse jouer plutôt agréablement...

Micro News : *Génial. Et puis vous savez, moi j'aime bien la science-fiction aussi...*

Capitaine Pixel : Ça alors, quelle coïncidence ! J'ai reçu **Mars Saga**, toujours sur C64 et toujours de chez **Electronic Arts**. C'est un jeu d'aventure classique qui, ô surprise, se passe sur Mars et possède certains passages arcade qui rappellent beaucoup *Gauntlet*. Je ne suis pas capable de vous en dire tellement plus pour le moment, mais je le testerai en détail pour le mois prochain.

Micro News : *J'espère...*

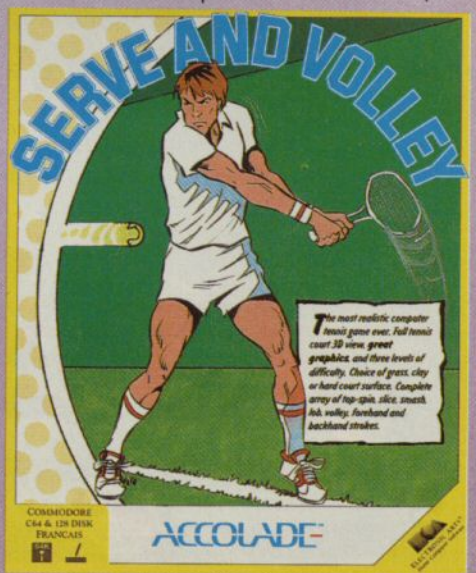
Capitaine Pixel : Un peu de respect pour vos supérieurs où je vous fait faire trois cent pompes. Vous aimez **Devo** ?

Micro News : *Le célèbre groupe de rock post-moderniste que Moulinex adore ? Quel rapport avec la choucroute ?*

Capitaine Pixel : Aucun, sauf que c'est eux qui ont fait la musique d'un autre jeu de SF de **Electronic Arts**, **Neuromancer**, adapté du célèbre roman de *William Gibson*.

Micro News : *Connais pas.*

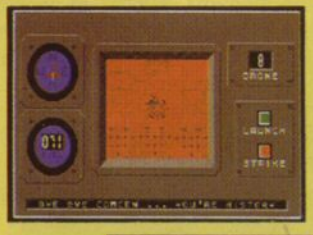
Capitaine Pixel : Moi non plus, mais c'est pas grave, ça fait chic de dire qu'il est célèbre. Et puis Zythoun m'a dit qu'il avait lu le bouquin et qu'il était très bien alors... Le jeu se passe au Japon, dans les années 2000 et des poussières, et c'est un ordinateur qui dirige le monde.

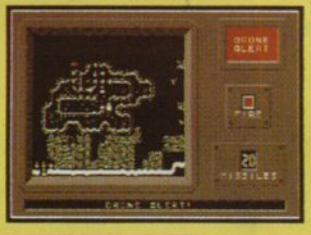


Petit détail, vous jouez le rôle d'un... pirate ! Et je peux vous dire que la situation est nettement moins confortable qu'aujourd'hui... Suite dans le prochain numéro. Mais au fait, est-ce que vous avez un modem avec votre C64 ?

Micro News : Ben oui, je suis riche, moi...

Capitaine Pixel : Vous en avez de la chance, vous. Moi, c'est pas avec la solde qu'on me donne ici que je vais réussir à... enfin, passons. Toujours chez **Electronic Arts**, décidément très prolixe sur C64, voici **Modem War** qui, comme son nom l'indique, peut se jouer avec deux C64 relié par Modem (la plupart des modems classiques sont reconnus par le soft, heureusement). Il s'agit d'un wargame assez classique, mais le fait que votre adversaire vous combatte "en direct" est génial. J'adore ces jeux

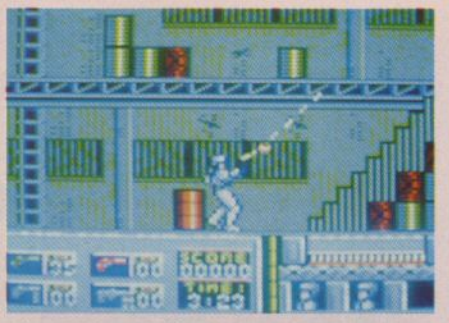




guerriers. Enfin, du sang, de la guerre, du pillage. Hum, je me sens revivre...

Micro News : Moi j'aime bien les jeux de rôles aussi...

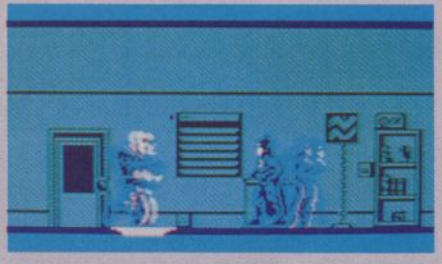
Capitaine Pixel : **Microprose** a pensé à vous en nous envoyant **Times of Lore**, développé à l'origine par **Origin System**, les créateurs d'*Ultima*. Et leur nouveau bébé est excellent, tout à fait dans la lignée des précédents ! Times of Lore nous ramène au temps du moyen-âge et vous fera vivre des aventures fabuleuses dans des décors absolument superbes. Oups, je n'ai pas vraiment la place de vous en dire plus, si ce n'est que le jeu dispose de vraies animations, d'environ 10 000 écrans à explorer, bref, du boulot en perspective pour notre testeur fou...

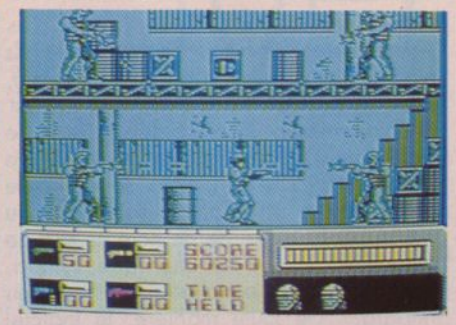


Micro News : Il ne va pas s'ennuyer...

Capitaine Pixel : C'est le moins qu'on puisse dire, d'autant que nous avons également reçu le nouveau **SSI - Ubi Soft** dans la série **Advanced Dungeons & Dragons : Pool of Radiance** ! Cette fois-ci, heureux Commodoristes, vous êtes les premiers à pouvoir bénéficier de **Forgotten Realms** - Les Royaumes oubliés, Brrr, j'en frémis déjà.... Cet épisode n'a plus rien à voir avec le premier, arcade-aventure, mais se rapproche d'avantage des jeux de rôles comme on a l'habitude de les voir sur nos micros, *Ultima* ou *Alternate Reality*. Les graphismes sont superbes et un copain à moi, grand maître du donjon à ses heures perdues, m'assure que c'est la plus réaliste de toutes les adaptations de D&D sur

Batman, sur Amstrad CPC ▼





micro. A signaler que l'on peut jouer avec six personnages au maximum. Le packaging est superbe et comprend un "journal des aventuriers" très bien fait et marrant si on comprend bien l'anglais.

Micro News : Bon, il va falloir se quitter...

Capitaine Pixel : Oups ! J'ai failli oublier de vous parler de trois nouveautés hyper-géniales qui sortent très bientôt chez les Anglais d'**Ocean**. Il s'agit d'une nouvelle version de **Batman**, extraordinairement bien animée et superbe graphiquement. Le jeu est un arcade/aventure absolument génial. Par ailleurs, et toujours chez Ocean, le très célèbre **Wec Le Mans** est en cours d'adaptation sur 8 et 16 bits, et je suis en mesure de vous montrer une première photo de la version C64 qui a l'air étonnante. Enfin, encore une fois chez Ocean, **Robocop** va bientôt sortir. Les versions CPC et C64 sont quasi finies. Si vous voulez plus d'informations sur le jeu en lui-même, allez voir la rubrique Insert Coin où on vous parle du jeu d'arcade.

Micro News : OK, rendez-vous au mois prochain, capitaine...

Capitaine Pixel : A bientôt !

Wec Le Mans ▼

ENCORE DES LIVRES...

J'en vois d'ici qui, après avoir rapidement parcouru les titres des ouvrages de ce mois-ci, pouffent en se disant que les bouquins d'intérêt général ne les concernent pas et qu'il n'y a rien de tel qu'un bon livre sur sa machine vantant les mérites de celle-ci : "...votre ordinateur est meilleur que l'autre parce que..." ou encore "...quant au Basic truc il est moins puissant que...", etc. C'est sûr, ça fait plaisir. Mais la micro c'est pas seulement ça, alors dorénavant on vous parlera un peu plus de livres de ce type. Na !

Architecture des systèmes d'exploitation

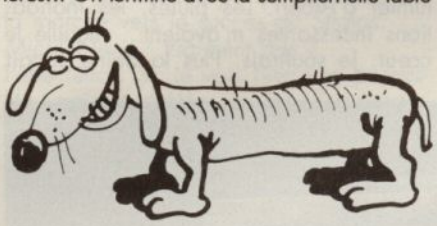
Hermes, 500 pages

On commence très fort avec ce document tiré d'une excellente série de chez Hermès. Et voilà, ceux qui ricanaient tout à l'heure se mettent maintenant à glousser. Mais bien sûr qu'il est à votre portée ce livre. Maintenant, si seule la routine d'affichage en diagonale d'un sprite en 18 couleurs vous intéresse, vous avez raison, laissez-là cette lecture. Poursuivons donc. On trouve dans cet ouvrage tout ce qu'il faut savoir sur les systèmes d'exploitation. En fait, l'éditeur le défini comme étant un cours complet sur le sujet. Les auteurs, tous deux enseignants, nous font profiter de leur savoir en nous parlant des interruptions, de la notion de couche, des entrées/sorties, de l'adressage, de la protection des données, du parallélisme. Bref, tout ce qu'il faut savoir sur les systèmes d'exploitation (et bien plus) rédigé succintement et agrémenté de nombreux schémas et exemples concrets manquant encore largement dans les ouvrages du même type. Excellent pour les futurs informaticiens.

Le livre des imprimantes sur PC

Micro Application, 330 pages

Qui d'entre les possesseurs de PC ne s'est pas un jour heurté aux problèmes de compatibilité d'imprimantes ? Les codes ASCII de ces derniers étant tout à fait particuliers, certaines imprimantes on bien du mal à imprimer ce qu'on voudrait qu'elles impriment. Après une brève explication matérielle (structure, raccordement) l'auteur nous explique le pilotage logiciel, le graphisme et la définition de caractères. Et c'est là que ça devient intéressant : le livre est fourni avec une disquette contenant des utilitaires (le listing des sources se trouvant dans l'ouvrage) permettant de convertir certains codes, de redéfinir entièrement le jeu de caractères... On termine avec la sempiternelle table ASCII et le schéma des différents brochages nécessaires à la connexion d'une imprimante. L'ouvrage, bien que réalisé avec soins, aurait pu être plus court et ne nécessitait pas pour certains passages autant d'explications parfois longues et ennuyeuses.



Applications sous Superbase

Micro Application, 335 pages

Quoiqu'un peu cher, ce livre rendra de grands services aux possesseurs de Superbase (et Superbase Pro) en mal d'idées pour faire travailler leur SGBD préféré. Une disquette (pour Amiga, Atari ST, et PC) est incluse et comporte toutes les applications (16 au total) se trouvant décrites en détail dans l'ouvrage. On trouve dans le désordre : gestion de compte bancaire, gestion d'une clientèle, facturation, gestion d'un cabinet médical, d'un club sportif... Bien fait dans l'ensemble mais comportant quelques petites erreurs gênantes pour un livre de ce prix. Pour les flemmards.

Assembleur 8086 à 80386

Editests, 265 pages.

Encore un livre sur l'Assembleur du 8088 me direz-vous. On y trouve outre l'Assembleur, des algorythmes (bien utiles dans certains cas) et de nombreux exemples concrets permettant de déjouer les nombreux pièges de la programmation. Même la récursivité et l'analyse combinatoire y sont abordées (?). En fait, un bouquin basé sur la méthode de programmation plus que sur l'apprentissage du langage... Pour les fanas de l'Assembleur ayant déjà une fine expérience.

Raynald Cheminelle

PRATIQUE DU MSX2

PAR ERIC VON ASCHEBERG

PROMOTION : ~~185 F~~ 149 F

256 PAGES

PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 149 F TTC à l'ordre de SANDYX au 20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

HOPITAL SILENCE

PÉPÉ RÉTRO ET LES MICRO-DINOSAURES

Une fois de plus, notre courageux journaliste a été risquer sa vie en pleine Bretagne profonde (faut oser !), dans un petit patelin au nom imprononçable (alors pour l'écrire, vous pensez...), là où réside l'homme le plus formidable que la Terre ait porté depuis moi, j'ai nommé Pépé Rétro. Jamais à court d'histoires et d'anecdotes amusantes, le bougre s'est amusé à me conter la saga du Stratos...

Micro News : Salut Pépé, comment va, aujourd'hui ?

Pépé rétro : Bof, tu sais, petit, à mon avis, il va faire froid dans pas longtemps. Mes rhumatismes ne me trompent jamais. Et puis comme dit le proverbe: "Neige en novembre, Noël en décembre". Alors tu parles...

Micro News : Oui, c'est sûr que l'hiver va être rude. Et au niveau informatique, Pépé, est-ce que vous n'auriez pas une petite histoire amusante à me raconter, qui ferait crouler de rire nos millions de lecteurs? Là, c'est le journaliste qui vous parle, comprenez : je suis quelqu'un de très consciencieux dans mon travail et quand Olivier me demande un papier pour le 26 octobre, je m'efforce de le lui rendre à l'heure, et...

Pépé rétro : Un ch'ti coup de gnôle, petit ?

Micro News : Hein ? Pardon ?

Pépé rétro : Non, tu nous gonfles les cacahuètes avec tes histoires à la con, alors quand t'auras fini, on pourra peut-être passer aux choses sérieuses. Un ch'ti coup de gnôle ?

Micro News : Avec plaisir, merci. Et cette anecdote ?

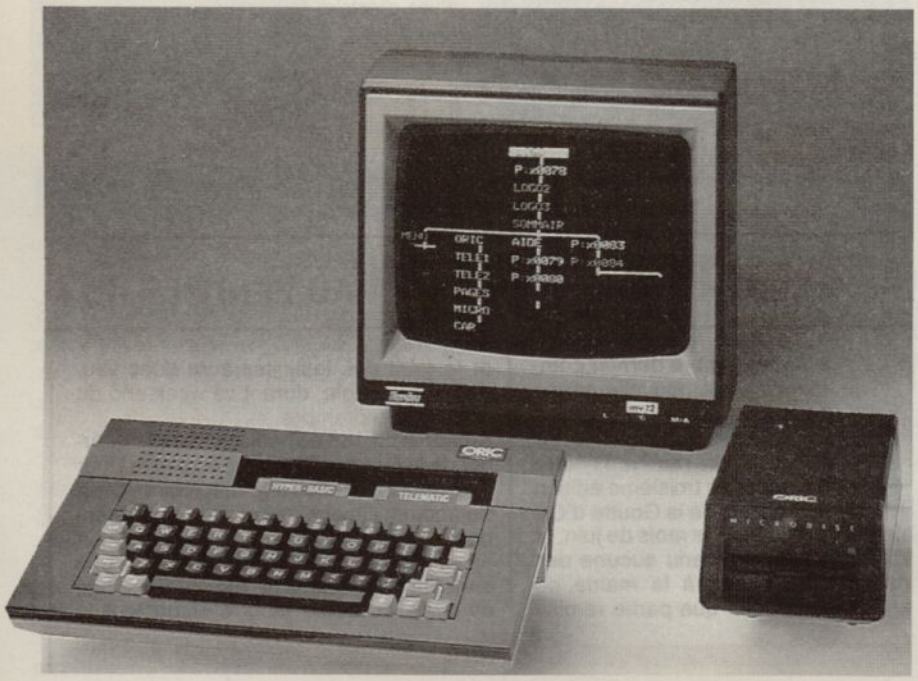
Pépé rétro : J'ai un truc qui va p'têt' ben t'faire rigoler un coup (zut, je suis breton et j'parle avec l'accent normand... Tu vireras tout ça dans l'journal, hein mon gars?), mais c'est pas vraiment une anecdote, plutôt tout une saga. Il s'agit - on s'accroche à son fauteuil - de la saga de **l'Oric Stratos**...

Micro News : Ah oui, le "digne successeur" de l'Oric Atmos...

Pépé rétro : C'est tout-à-fait çà, j'vois qu't'as quand même une sacrée bonne mémoire. Tout a commencé en 1986. Gertrude venait de me trahir avec ce fumier d'Albert. Les pluies, les inondations incessantes m'avaient... mouillé le cœur. Je souffrais. Plus la Seine sortait de son lit, plus Albert rentrait dans le mien. Putain d'année 1986, je...

Micro News : Eh, Pépé, vous délirez, là. D'accord, Desproges c'est très drôle, mais on est là pour parler du Stratos.

Pépé rétro : Hum, hum, excuse-moi, petit. Des fois, j'me laisse aller. Donc, le Stratos. Il faut bien voir qu'en 1986, l'Oric Atmos ne se vendait pour ainsi dire plus du tout - et autant ne pas parler de l'Oric 1. Je rappelle pour ceux qui l'ignoreraient, qu'au départ Oric était une boîte anglaise au bord de la faillite, et qu'elle a fait un grand pas en avant quand elle a été rachetée par des français... Manque de bol, l'Oric - qui était pourtant un super ordinateur, bourré d'innovations et de bonnes idées - n'a pas eu le succès escompté. Il aurait pu être à la France ce que le ZX Spectrum est encore aujourd'hui à l'Angleterre: une véritable institution. Enfin bon, toujours est-il qu'il est vite tombé aux oubliettes. Et puis un beau jour, les gens de chez Oric - qui d'ailleurs avait changé de nom entre temps, mais là, je dois avouer que ma mémoire me trahit quelque peu, quoique, je me demande si c'était pas Euréka ? - ont annoncé l'arrivée imminente de leur dernière création, le Stratos. Basé sur l'Atmos, avec qui il devait



être totalement compatible, il en reprenait beaucoup de ce qui aurait dû faire son succès : un look d'enfer en rouge et noir (complètement à la Mas, la mère Jeanne...), un clavier absolument béton - tellement béton d'ailleurs qu'aujourd'hui encore je n'ai pas trouvé un seul micro qui lui arrive à la cheville, et ce n'est pas peu dire - et surtout le système d'exploitation SEDOric ("SED" signifiant "Système d'Exploitation du Disque" ou quelque chose d'approchant). Pour les non-initiés, il s'agissait d'un système basé sur des disquettes 3 pouces, bien avant qu'Amstrad ne sorte son CPC 664 avec drive 3" intégré.... La Rom (tout comme le Basic) avait été entièrement ré-écrite, et comportait un logiciel de communication intégré à la norme Videotex, donc entièrement compatible avec le Minitel - qui, à l'époque, était encore en pleine ascension, j'me suis toujours demandé pourquoi. Une grande partie de cette Rom avait d'ailleurs été écrite par un certain Fabrice Broche (nom prédestiné à l'électronique s'il en est...), dont quelques-uns parmi vous se souviennent peut-être, s'ils lisaient les cours d'assembleur Oric dans un canard nommé... Hebdogiciel. Ce même Fabrice Broche était également l'auteur d'un bouquin baptisé "L'Oric à Nu", mais c'est peut-être un peu tard (du 14 juillet) pour lui faire de la pub (message personnel au passage : Fabrice, si tu me lis, sache qu'à l'époque déjà, j'étais entièrement d'accord avec toi : Escapeneufgé n'était - et n'est encore - qu'un bel enfoiré).

Micro News : Si on vous gêne, dites-le, on peut vous laisser ensemble si vous le désirez... Et alors, qu'en est-il advenu, de ce fameux Stratos ?

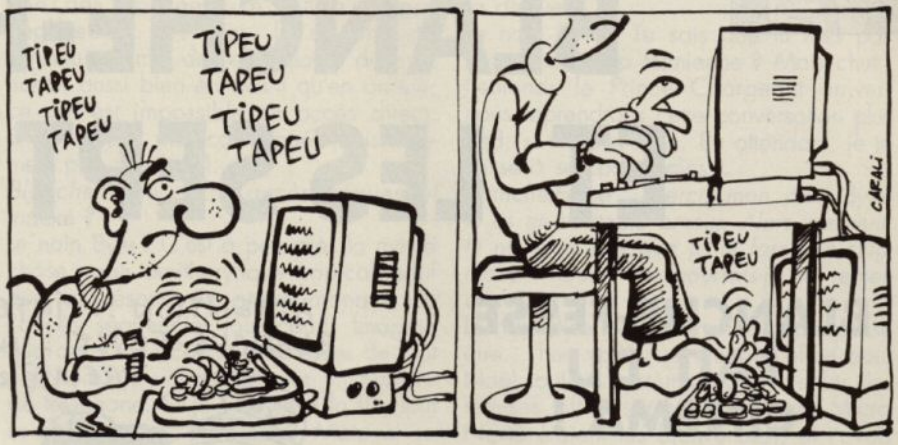
Pépé rétro : Un ch'ti coup de gnôle, petit ?

Micro News : Encore ?

Pépé rétro : Non, je dis ça parce que si tu m'interromps sans arrêt, on n'a pas fini avant l'année prochaine.

Micro News : Excusez-moi, Pépé, et continuez.

Pépé rétro : Bon. Donc, proposé à un bon prix (si ma mémoire est bonne, ça devait être aux alentours de 6000 balles, style 5990 francs TTC), le Stratos avait tout pour réussir dans la vie. Surtout qu'il profitait dès le départ de la logithèque de l'Atmos, qui, même si elle n'était pas vraiment très très fournie, avait quelques titres phares à son actif (qui n'a jamais entendu parler du fameux "Aigle d'Or" de Loriciels ?). Eh bien pourtant, non : ce ne fut, une fois de plus, qu'un bide monstre, un succès à la française, et ce malgré les articles parus dans la presse de l'époque, qui, pour autant que je me souvienne, avaient tous été élogieux.



Micro News : Qu'est-ce qui s'était passé?

Pépé rétro : A vrai dire, j'ai toujours pas compris le phénomène... Bon, c'est vrai que la Rom était buggée jusqu'à l'os, et ce ne sont pas les diverses et multiples soit-disantes "corrections" apportées au fil des mois qui y ont changé grand-chose. Cela dit, connais-tu un seul ordinateur actuel qui ne soit pas buggé ? Le PC ? MS-Dos est buggé. Le ST ? Le Gem et le TOS sont deux gros bugs à eux tous seuls. L'Amiga, alors ? Une "guru meditation" quand t'appuies sur cinq touches en même temps ou quand tu tapes un peu trop vite, t'appelles pas ça un bug ? Peut-être bien l'Archimèdes, et encore, ça m'étonnerait pas du tout qu'on en découvre quelques-uns quand on le connaîtra un peu mieux. Non, décidément, je vois pas ce qui a pu entraver la marche vers le succès du Stratos.

Micro News : Vraiment pas ?

Pépé rétro : Si, je vois bien une possibilité, mais je préfère ne pas l'envisager, ça ne ferait que confirmer mes doutes que les français sont vraiment des petits cons (pardon pour les quelques qui me lisent) : la concurrence. A l'époque, elle était déjà assez forte. Commodore avec son C64, Amstrad avec son CPC, l'Atari ST qui pointait déjà le bout de son petit nez ou le petit bout de son nez, au choix (mais à plus de 10 000 balles, on le regardait encore de loin, comme un jouet interdit), et puis bien sûr Thomson, le petit protégé du gourvernement et du fameux Plan Informatique pour Tous de mes deux. Je ne parlerai même pas de l'Exelvision, qui n'avait rien d'un ordinateur et dont le clavier infra-rouge et la synthèse vocale aurait faire mourir de rire même le plus réticent des pygmées d'Afrique Equatoriale.

Micro News : Très intéressant tout ça, Pépé. Vous avez encore beaucoup de souvenirs de ce style à nous raconter ?

Pépé rétro : Petit, en dix ans, il s'en passe des choses, surtout dans le monde de l'informatique. L'eau (beurk) a le temps de couler sous les ponts. Tiens, par exemple, est-ce que tu as entendu parler du **SX64** ?

Micro News : Vaguement, oui... Si je ne m'abuse, docteur, c'était un truc de derrière les fagôts de Commodore, ça ?

Pépé rétro : Tout-à-fait, bravo. En fait, c'était un Commodore 64 recarossé, avec écran intégré genre télé de poche, lecteur de disquettes 5"1/4 intégré lui aussi, et le tout devait être portable. Seul problème, l'engin était gros dix fois comme un C64, pesait près de dix kilos, et était donc aussi portable qu'une reproduction à l'échelle 1/10ème de la Cordillère des Andes (je vous laisse le soin de faire le calcul de la taille de la reproduction).

Micro News : Oui, je vois le genre... Et quoi d'autre ?

Pépé rétro : Des histoires, y'en a des milliers, on n'est pas près d'épuiser le sujet. Tiens, par exemple, pour changer un peu des ordinateurs, je pourrais aussi te raconter la drôle d'histoire du fameux "Drugstore Opera", devenu aujourd'hui le "Multistore Hachette" et de toutes les magouilles aussi bien de piratage que de vente dont j'ai été témoin là-bas, ou bien te ressortir un truc qui avait fait mourir tout le monde de rire, quand l'Afnor (institut pourtant jusque là respectable) avait décidé de standardiser le vocabulaire informatique français (Hebdogiciel, encore lui, avait fait là-dessus un article qui est resté dans les annales), mais je crois qu'il est préférable de garder tout ça pour une prochaine fois, sinon on va encore m'accuser de vouloir tirer la couverture pour moi tout seul. A force de parler comme ça, je commence à avoir le gosier sec, moi, j'boirais bien un p'tit coup...

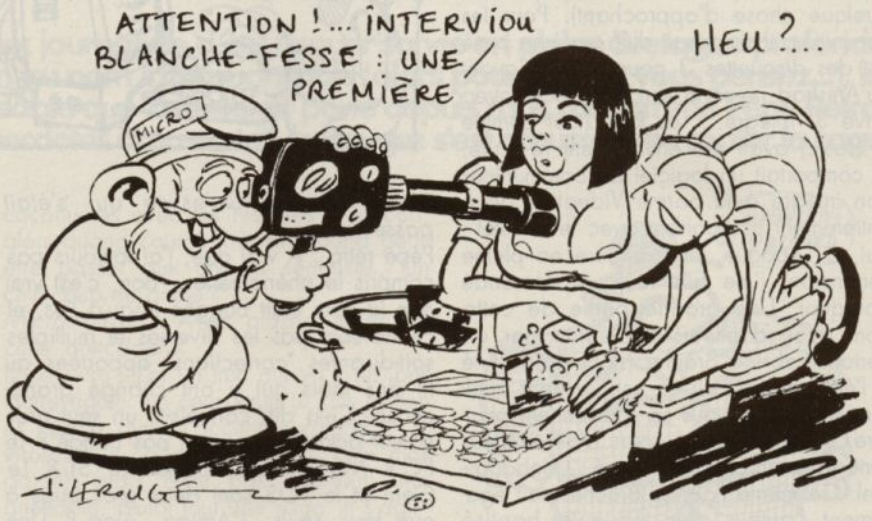
Micro News : Un ch'ti coup de gnôle, Pépé ?

Propos recueillis par Michel Descoins

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

BLANCHE-FESSE FAIT DU CINEMA !

Blanche-Fesse - qui décidément ne recule devant rien pour apprendre l'informatique - a bien roulé le nain Record, auquel le Prince Chargeant a fait sa fête (de la musique). Pendant ce temps, la Reine Load trame toujours quelque plan maléfique...



Blanche-Fesse : Bon, voyons, je sais tout ou presque du graphisme et de la musique, que peut-il me rester à apprendre ? Ah oui, je sais : les fichiers. Allons de ce pas voir le nain Byte. Ouh ouh, mon petit Byte, où est-tu ?

Le nain Byte : Mais je suis là, ma douce, ma tendre, mon adorée Blanche-Fesse... Ma modeste personne pourrait-elle t'être utile d'une quelconque manière ?

Blanche-Fesse : Un peu mon neveu, je veux que tu me dises tout sur les fichiers, et en échange je te ferai un strip-tease.

Le nain Byte : Laisse tomber le strip-tease, ma dulcinée, pour toi ce sera gratuit.

Blanche-Fesse : Ah ben ça alors, ça me la coupe. Enfin un qui n'est pas un obsédé. Ça fait plaisir à voir (si j'ose dire).

Le nain Byte : Tu veux savoir quoi, exactement, mon poussin adoré ?

Blanche-Fesse : Oh, je ne suis pas difficile : tout. Je veux tout savoir.

Le nain Byte: Et en plus, elle veut tout... Bien, commençons par le commencement, ça changera un peu.

Cependant, la Reine Load (qui est dans son château en train de caresser les plus blancs desseins) : Victoire ! A force de tramer un plan maléfique à l'encontre de Blanche-Fesse, j'ai trouvé le moyen de la détruire, cette petite garce. Il ne me reste plus qu'à tout mettre en œuvre et, avant le coucher du soleil, c'est en fait de Blanche-Fesse !

Le nain Byte : Avant toute chose, mon petit canari rose des îles, il convient de définir un fichier. C'est assez simple, il s'agit en fait d'un moyen de stocker sur cassette, disquette ou disque dur, un ensemble plus ou moins grand de données ayant un rapport entre elles. Par exemple, un texte est un ensemble de caractères ASCII (les lettres), un programme est un ensemble d'instructions, une image-écran est un ensemble de pixels, etc. Il faut bien sûr que ces données soient regroupées sur le support magnétique de la même manière qu'elle le sont dans la mémoire de l'ordinateur. C'est pourquoi on a mis au point le système des fichiers.

Blanche-Fesse : Ça d'accord, je comprends. Mais pourrais-tu m'expliquer pourquoi il existe plusieurs types de fichiers ?

Le nain Byte : Mais tout bêtement parce qu'il existe plusieurs types de données, ma biche hawaïenne.

Blanche-Fesse : Comment ça "il existe plusieurs types de données" ? Dans tous les cas, il s'agit bien de bits et d'octets, non ? Alors pourquoi faire des différences ?

Le nain Byte : Voilà une bonne question, ma perle blanche et rare. Là encore, la réponse est simple : c'est parce qu'on utilise les bits et les octets de plusieurs manières. Si je reprend mon exemple précédent, un texte est composé de caractères qui sont certes des codes binaires, mais des codes binaires dits "affichables", c'est-à-dire des lettres, des chiffres et des ponctuations. Un programme est également composé de codes binaires, mais qui expriment cette fois-ci des instructions, c'est-à-dire qui font faire une action définie au microprocesseur. Enfin, une image-écran est, elle aussi, composée de codes binaires, mais qui servent à la représentation des pixels. C'est comme des liquides : du détergeant, de l'eau et du produit vaisselle donc tous les trois du liquide mais on les utilise de manière différente et je commence à m'embrouiller dans mes explications, moi.

Blanche-Fesse : OK, c'est bon j'ai compris. Reste à savoir comment l'ordinateur reconnait les différents types de fichiers ?

Le nain Byte : Là, tout dépend de l'ordinateur lui-même, mon ascenseur vers le septième ciel. La plupart ne les reconnaissent que par le nom que l'utilisateur leur a donné ; l'ordinateur, lui, traite les fichiers de la même manière : lecture depuis le support magnétique, écriture depuis la mémoire, et basta. D'autres ordinateurs gèrent un système particulier qui consiste à positionner une marque indiquant le type du fichier.

Blanche Fesse : Mouais, c'est pas vraiment standardisé, quoi. C'est à cause de ça qu'on ne peut pas lire des fichiers en provenance d'un ordinateur sur un autre ?

Le nain Byte : En partie, mon soleil resplendissant, en partie. Car s'il est évident qu'un ordinateur X ne peut exécuter les programmes d'un ordinateur Y (micro-

processeur ou/et système interne différent), il devrait à priori pouvoir lire ses textes puisque justement les codes ASCII, eux, sont standardisés. En fait il en va autrement, il s'agit d'une différence de formatage des disquettes, mais on en reparlera une autre fois si tu veux bien.

Blanche-Fesse : Si tu veux, c'est un véritable plaisir de discuter avec toi. Mais au fait, j'ai entendu parler de fichiers à accès direct, à accès séquentiel, et même d'accès séquentiel indexé. Késako ?

Le bain Byte : L'accès, comme son nom l'indique, est le moyen utilisé pour lire/écrire les données du/dans le fichier. L'accès direct est le plus simple moyen qui existe : on ouvre le fichier, on le lit ou l'écrit, et on le ferme. Comme ça, toc . L'accès séquentiel est déjà un peu plus compliqué et introduit les notions d'"enregistrement" et de "pointeur". L'idée de départ est simple : il s'agit de pouvoir aller lire directement une certaine donnée qui peut se trouver n'importe où dans le fichier, sans pour autant avoir à lire puis à oublier toutes les données précédentes. C'est pourquoi on a décidé de "diviser" le fichier en un certain nombre d'enregistrements (de séquences) de longueur fixe (en général, celle du plus grand enregistrement possible). Le pointeur sert, quant à lui, à indiquer en permanence l'enregistrement en cours.

Blanche-Fesse : ???

Le nain Byte : Bon, je te donne un exemple : un fichier représentant un carnet d'adresses. Pour simplifier, je ne parlerai que des numéros de téléphone. On décide au départ qu'un numéro de téléphone ne pourra avoir au maximum que 10 caractères (8 pour le numéro, 2 pour l'indicatif). Si un numéro n'a pas besoin de l'indicatif, on le remplacera par des caractères "vides" (par exemple, des espaces). Si on a 100 numéros de téléphone dans le fichier, cela prendra un certain temps en accès direct pour aller lire le cinquantième (il faudra d'abord se taper les 49 premiers). Par contre, en accès séquentiel le système saura que le cinquantième numéro commence au (10 * 49)ième caractère du fichier, et il lui suffira de déplacer le pointeur à cet endroit, puis de lire le numéro. Tu comprends, mon agneau pas squale ?

Blanche-Fesse : Mon agneau pas squale ? Ach, elle est pien ponne, fous m'en mettrez dix kaisses. Oui, je comprends mieux maintenant. C'est uniquement pour pouvoir gagner du temps, koâ ?

Le nain Byte : Pas uniquement, ça permet également une meilleure organisation des données, ce qui n'est pas négligeable. De plus, le système de pointeur permet de se déplacer dans le fichier aussi bien en avant qu'en arrière, ce qui est impossible en accès direct. C'est un peu plus compliqué, mais tellement plus pratique !

Blanche-Fesse : Et l'accès séquentiel indexé ?

Le nain Byte : C'est à peu près la même chose, mon ornithorynque tropical, sauf que ça résoud un grave manque de l'accès séquenciel tout court. Imagine que dans mon carnet d'adresses de tout à l'heure, je veuille rajouter un numéro de téléphone. Si je l'ajoute à la fin, tout se passe sans problème. Mais si je veux l'ajouter au milieu, disons parce que les noms sont classés par ordre alphabétique, je me trouve face à un petit ennui imprévu : mon nouveau numéro viendra tout bonnement remplacer celui qui se trouvait déjà là, ce qui ne m'arrange guère. L'index permet d'éviter ça, en déplaçant tous les numéros qui se trouveraient derrière, histoire de me créer une place libre dans le fichier. De la même manière, si je veux enlever un numéro du carnet, au lieu de me laisser une place libre (un trou), l'index "ramène" tous les autres numéros d'une position en arrière. C'est-y-pas génial, ça ?

Blanche-Fesse : Si, si, c'est génial... Mais je me pose une question : comment l'ordinateur gère-t-il l'espace mémoire d'une disquette ? Parce que si tu rajoutes sans cesse des numéros dans ton carnet, il viendra bien un moment où ton fichier sera tellement grand qu'il ira écraser un autre fichier qui se trouvait là, ou bien il n'y aura plus de place sur la disquette ?

Le nain Byte : Tu sais que tu n'es pas bête, ma vamp félinienne ? Mais chut ! J'entends le Prince Chargeant arriver, nous reprendrons cette conversation plus tard, si tu veux bien. En attendant, je te laisse à ses bons soins...

Blanche-Fesse : Merci, mon petit Byte, tu es un véritable amour. Alors vraiment, tu ne veux pas que je te fasse un striptease ? Comment pourrais-je te remercier ?

Le nain Byte : Ben, tu vois, j'avais pensé que... heu voilà : je me suis offert pour Noël tout un système vidéo d'enfer (les remises offertes par les chèque Micro News étaient les bienvenues), et j'avais pensé l'inaugurer en vous filmant, le Prince et toi, pendant que vous...

Blanche-Fesse : Ah, monsieur est un voyeur... Bon, écoute je suis d'accord, mais c'est bien parce que tu n'as pas voulu abuser de mon pauvre petit corps. Mais j'y mets deux conditions : primo, je ne veux pas que le Prince soit au courant, débrouille-toi pour faire ça sans qu'il le sache, et secundo, si tu vends le film, je veux 50% des recettes. Ça marche ?

Le nain Byte : Tope là !

Le Prince Chargeant : Youhouuu, Blanche-Fesse, comment vas-tu ? Tu peux m'aider à chercher un bouton que j'ai perdu derrière les buissons, là-bas ?

Blanche-Fesse : Mais bien sûr, mon Prince, avec plaisir... A tout à l'heure, Byte.

Et ils partirent derrière les buissons, tandis que Byte appuyait sur le bouton "enregistrement" (c'est un comble !) de son caméscope tout neuf...

Michel Descoins

"PUISSANCE DE MAC

LED STORM™

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

LED STORM Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des piétons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous barrent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste. Le combat n'est pas à sens unique – les turbos à laser vous donnent une accélération prodigieuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice.

La route se rétrécie, l'espace est étroit – il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habileté à la course de pilotage insensé et de guerres routières intrépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.

CBM 64/128 cassette et disquette, Spectrum cassette et disquette, Atari ST disquette, Amstrad cassette et disquette, Amiga disquette

HINE A SOUS ABSOLUE"

1943™

1943 Enfin une chance de participer à la bataille de Midway. Cette fabuleuse conversion d'arcade dans la pure tradition des shoot 'em up vous met aux commandes d'un avion de combat américain. Votre mission est de détruire le porte-avions japonaise Yamato.

TIGER ROAD™ Une légende ancienne de Chine... lieu où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie de l'impitoyable Ryu Ken Oh en venant à bout de guerriers volants Ninja, de terribles dragons et de lutteurs de Sumo acrobatiques, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de toute votre compétence dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaines et à la faucille pour trouver et défaire dans une bataille furieuse et sanglante, le fléau de l'Orient, Ryu Ken Oh.

TIGER ROAD™

Écrans tirés de versions différentes.

CAPCOM™

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon.
LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

LA CONFÉRENCE D'ABONDOS

Tout le monde est en place ? Les cancres sont au fond de la page, prêts à aller voir les Tops du mois ? Attention, je vous tiens à l'œil ! La conférence va débuter... le professeur Abondos va vous parler des nouveautés professionnelles qui seront peut-être chez vous demain !

Micro News : Salut prof, comment ça va, toujours la pêche ?

Abondos : Ah ! Vous avez remarqué, mon coiffeur a coupé ma méche de travers, je lui avais bien dit !

Micro News : Mais non, pas la mèche... hum, il ne s'arrange pas. Bon ce n'est pas grave, si vous finissiez de nous raconter la visite de Apple Expo 88 ?

Abondos : Comment ça la belle Margot ? Pardon, **Apple Expo**, oui bien sûr, il me restait à vous parler d'un ou deux nouveaux périphériques, et puis des patrons de la pomme, l'actuel et l'ancien...

Micro News : Des périphériques ?

Abondos : Oui, oui, et pour commencer, un **scanner à plat**, avec un logiciel spécial, permettant de le conduire intégralement à la souris, et capable de numériser des documents épais sans casser les reliures. Il sait ainsi faire des agrandissements jusqu'à 400 %, ou des réductions à 25 %, il distingue aussi 16 nuances de gris, le tout sur des documents atteignant une définition de 300 points/pouce, qui seront numérisés en une vingtaine de secondes.

Micro News : Sympa pour agrémenter vos exposés de photos, par exemple celle de votre fille sous sa douche...

Abondos : Allons, allons mon cher, on se calme, voyons maintenant un autre produit Apple, le **lecteur de disque compact**. Il met à votre portée l'équivalent de 70 disquettes 3 pouces et demi, soit la place pour 2000 images couleurs haute résolution. Le musée Beaubourg édite ainsi le catalogue complet de tous ses ouvrages référencés, pratique si vous souhaitez traduire l'œuvre complète de Virgile en serbo-croate.

Micro News : Sans doute, oui... Surtout pour stocker la collection complète des photos de votre jeune fille.

Abondos : Parlons plutôt des managers d'Apple. Ainsi, savez-vous que J. Sculley, en descendant d'avion, lors de son arrivée pour l'expo 88, a annoncé que les différent modèles d'**Apple II** ne seraient plus importés sur le vieux continent ?

Micro News : It's a joke !

Abondos : Non ! Mais les revendeurs français ont hurlé si fort que la firme de Cuppertino a pondu un communiqué, disant qu'on avait mal compris le boss, et que la France ne faisait pas vraiment partie de l'Europe... Donc, rien n'est perdu.

Micro News : Ah ces américains... Et S. Jobs, il a pris sa retaite ?

Abondos : Pas du tout, il a fondé une société, **NEXT**, dont il détient plus de 60 % des parts et, après trois ans de secret et de cachotteries, il vient de présenter ce qu'il pense être le successeur du Mac et du PC, rien de moins.

Micro News : Diable, et c'est bien ?

Abondos : Ça a l'air mignon, plusieur universités américaines ont participé au développement, et elles seront les premières clientes d'un package avec matériel et logiciel pour $ 6500. L'ensemble est terriblement prometteur.

Micro News : Mais ce n'est pas pour les petits frenchies, hum ?

Abondos : Non, par contre **Citizen** vient de sortir, spécialement pour l'Europe, de nouvelles imprimantes matricielles ou laser, conçues et construites en Europe. Ainsi le modèle 180E avec 9 aiguilles, assure une compatibilité avec les principales polices de caractères européennes. Elle est garantie 2 ans et vaut 2990 frs, pas mal, non ?

Micro News : C'est vrai, à ce prix là...

Abondos : Et puis, pour rêver un peu, que diriez- vous d'une petite **Canon FP 510** proposant en 160 points/pouce, 262 144 couleurs ? Le tout par jet d'encre, avec agrandissement de 2 à 9, et massicot commandé par soft.

Micro News : Et tout ça pour la modique somme de...?

Abondos : Evidemment, pour 35 000 frs on peut être exigeant. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez vous offrir un moniteur couleur avec écran plat et coins carrés, comme la télé devant laquelle bave votre papa. Toujours dans le haut de gamme, il existe chez **Multicom** des **disques durs de 130 méga**, avec des vitesses de transfert atteignant 300 ko/s. Vous l'avez deviné, ceux-ci sont destinés pour le moment au marché des PC.

Micro News : Tiens, c'est vrai, et Big Blue ?

Abondos : **IBM** ? Ils ont tellement fait fort pour lutter contre les clones, que neuf des principaux constructeurs de compatibles viennent de s'associer contre eux. Ce groupe, qui pèse plus lourd en micro qu'IBM, va développer la **norme EISA,** concurrente du MCA des PS/2, en 32 bits. L'énorme avantage serait une compatibilité ascendante avec les milliers de cartes existantes. De plus, Microsoft et Intel, se sont joints au groupe des neufs opposants. C'est très tentant pour les clients, mais attendront-ils ? Et puis la paix et un compromis sont toujours possibles.

Micro News : Cela ne leur ferait peut-être pas de mal chez IBM de tomber sur un os ?

Abondos : Oui, la saine émulation en quelque sorte. Ainsi **DOS** et **Windows**, qui sortent leurs nouvelles versions, la 4.0, toujours limitée à 640 Ko pour le DOS, alors que Windows, avec sa version 286 pour les 80286, adresse 690 Ko. Il y a aussi **Framework III** qui sort en français, avec un dictionnaire, et des césures automatiques, le tout pour différentes langues. Il propose aussi une émulation minitel, version française oblige.

Micro News : Oh là, oh là, n'en jetez plus !

Abondos : Pourtant il y a plein de choses encore, tel **Keeptrack Plus,** qui sauvegarde 3 fois plus vite (que son ombre !) que le Back-up DOS, tout
en étant indépendant de la version installée. Pratique pour les transferts d'un PC à un autre. En plus, il génère un fichier d'index indiquant les disquettes de sauvegarde où sont les fichiers.

Micro News : Et le matériel ?

Abondos : Que dire ? Plein de nouveautés, ça n'arrête pas. Par exemple, **Tandon**, avec dix modéles à base de 80386 dont six en 20 MHz, avec emplacement pour un co-processeur 80387. Mais il y en a quasiment un par jour qui sort, alors...

Micro News : Bon d'accord, donc au mois prochain, professeur ?

Abondos : Si vous voulez, mais rendez-moi la photo de ma fille...

SPACE RACER

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 ¼ et 3 ½

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS

149 Frs* toute version cassette

199 Frs* toute version disquette

* Prix moyen constaté

En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac · Auchan · CONFORAMA · TANDY

loriciels

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

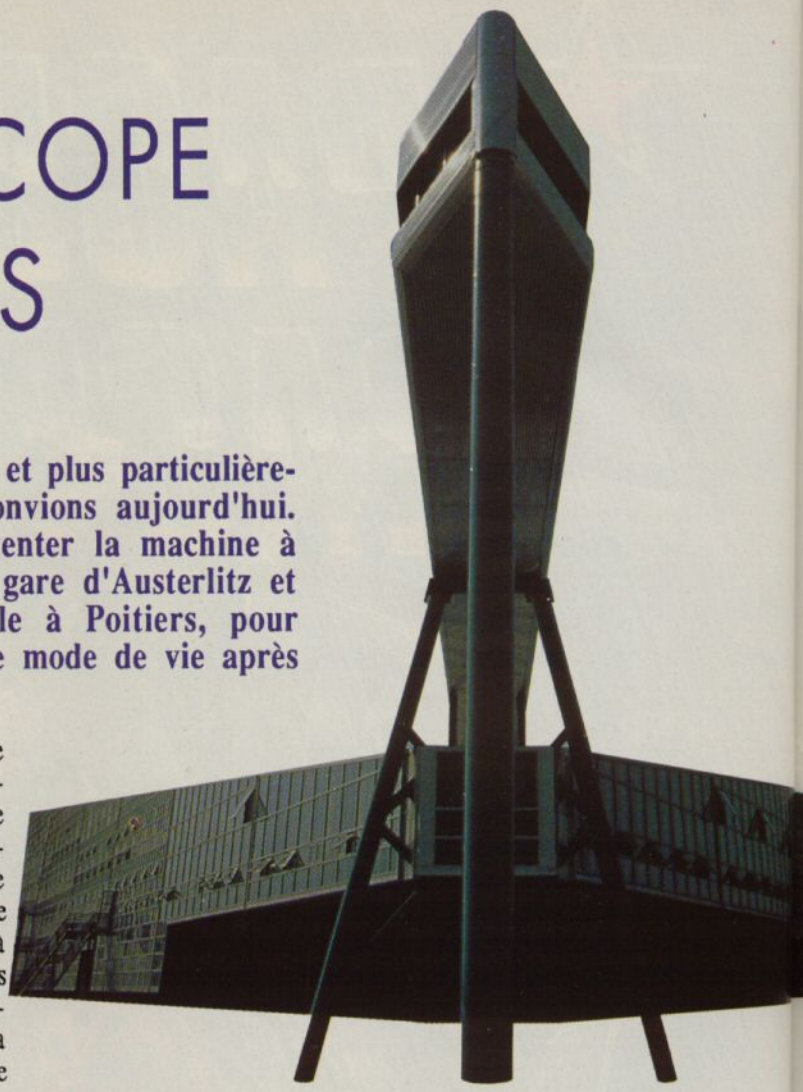
CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

Nom
Prénom
Adresse

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

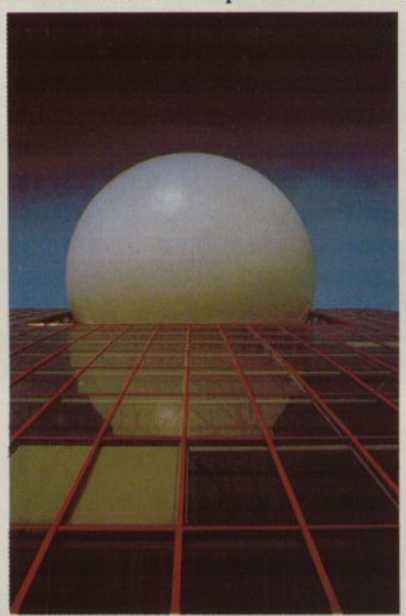
LE FUTUROSCOPE DE POITIERS



C'est à un fabuleux voyage dans le temps - et plus particulièrement dans le futur - auquel nous vous convions aujourd'hui. Mais pour y aller, il n'est pas utile d'inventer la machine à remonter le temps ; il suffit de se rendre gare d'Austerlitz et de prendre le Paris-Bordeaux, avec escale à Poitiers, pour découvrir ce que seront nos loisirs et notre mode de vie après l'an 2000.

AUJOURD'HUI LE FUTUR

Le Futuroscope met en scène les mutations technologiques de demain, enrobées dans un écrin de 1100 m2 de verrières équipées de pare-soleil gérés électroniquement, qui jouent agréablement sur la couleur et la transparence des facades. L'ensemble est chauffé à l'énergie solaire et animé par des jets d'eau réglés par ordinateur au tempo d'une musique parcourant les allées. Une sphère, ressemblant comme une sœur à celle de la Géode ou à celle d'Epcot Center à Disneyworld, est le théâtre d'une projection d'images de synthèse et de faisceaux laser. Le futur, c'est aussi notre vie quotidienne, et en parcourant une rue piétonne nous découvrons ce que sera notre vie demain grâce à l'automatisation : les écoles câblées et entièrement informatisées, la banque automatisée et la maison régie par l'électronique, ce que nous appellons domotique.



CHRISTOPHE COLOMB DECOUVRE L'ESPACE

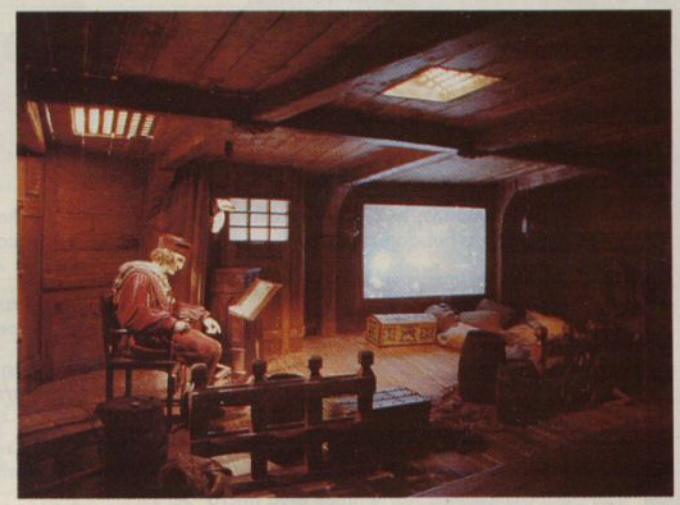
On connait tous l'histoire la plus bête du monde : Christophe Colomb aurait découvert l'Amérique grâce à un œuf, essayez de traverser l'Atlantique sur un œuf ! En tout cas, si l'explorateur avait essayé, il ne serait pas ici aujourd'hui pour vous accueillir et vous faire visiter le plus beau des pays, celui de l'infiniment petit à l'infiniment grand. Des robots vous accompagnent sur le pont de la Santa Maria puis dans un vaisseau spatial et enfin dans un laboratoire où on explore la matière. Depuis son apparition sur la terre, l'homme - enfin tous ceux qui se sont succédés soit 80 milliards d'individus - a traité 80 milliards de milliards d'informations. En 1987 et 1988, les utilisateurs de matériel informatique, soit 1% de la population, peuvent se vanter d'avoir pulvérisé ce chiffre avec 90 milliards de milliards d'informations traitées. Ces chiffres mettent en évidence le côté spectaculaire de l'informatique, mais pour mieux comprendre ce que peut faire un ordinateur, l'idéal est bien sûr d'entrer à l'intérieur et découvrir les puces. C'est en compagnie du mathématicien Blaise Pascal que nous assistons à la projection d'un film réalisé par IBM. Pascal nous explique l'évolution, partant du boulier pour arriver aux circuits logiques. La miniaturisation des puces est, selon lui, le principal facteur de la rapidité et de la fiabilité des ordinateurs car, dans le même espace, on peut mettre cent fois plus d'informations qu'il y a seulement cinq ans. En attendant l'ouverture du **Pavillon du Temps** (début 90) où, dans un vaisseau personnel réduit à la taille d'un électron, nous pourrons pénétrer dans un ordinateur et découvrir ce que l'on peut faire en une seconde, IBM expose une série de microphotographies sur les circuits intégrés et ces fameuses puces électroniques. Elles permettent soit-disant de tout faire - même le café, ce qui est primordial - mais surtout ce qui vous intéresse : les jeux sur micro. **Le Monde Merveilleux des Enfants** est plein à craquer d'ordinateurs sur lesquels tournent des jeux individuels ou collectifs à côté de jeux vidéo interactifs.

LA PREMIERE SÉANCE

Les petites salles de cinéma de quartier ont pratiquement toutes disparu, destin désormais inéluctable pour toute salle ne disposant pas d'écran géant. Mais le cinéma de demain existe déjà dans quelques salles au Canada (Niagara Falls), aux Etats-Unis (Denver, Colorado) et maintenant au Futuroscope de Poitiers. Le **Kinemax** est sans doute la première attraction du parc : sur un écran de 600 m2 (celui de Niagara en fait 1000) vous avez l'impression pendant 45 minutes de voyager dans l'espace aux commandes de la navette spatiale américaine Challenger. Les caméramen de ce film sont quatorze astronautes qui, au cours de trois missions de la navette, ont filmé cet univers de l'espace que nous rêvions tous de découvrir. L'impression de réalité est tellement grande qu'on en a véritablement le souffle coupé.

Mais revenons sur terre pour visiter en hélicoptère le Grand Canyon du Colorado ou descendre en canoë les rapides du même nom : effet saisissant !

Pour obtenir cette perfection d'image, la salle de projection est équipée du procédé canadien Imax, où les pellicules de 70 mm défilent à l'horizontale sur un écran plat légèrement incurvé.



Vous sortez d'en prendre plein les mirettes alors n'arrêtez surtout pas et dirigez-vous vers le **Showscan** que l'on nomme également canon à images. Mis au point par Douglas Trumbull (l'inventeur des effets spéciaux de *2001, l'Odyssée de l'Espace* et de *Rencontres du Troisième Type*) le Showscan est le premier système de projection à 60 images par seconde, soit une vitesse deux fois et demi supérieure au cinéma normal, qui a pour conséquence de saturer la rétine du spectateur. L'image est aussi plus lumineuse, plus nette, plus colorée, et filmée avec plus de profondeur, ce qui donne une impression de relief sans qu'il soit nécessaire de porter des lunettes spéciales.

Enfin la dernière séance, pas celle d'Eddy Mitchell mais celle par laquelle je vous conseille de terminer votre visite au Futuroscope : le **simulateur dynamique**. A un niveau moindre, US Gold vous l'a fait découvrir au cours d'Amstrad Expo. Là, il s'agit du procédé Showscan dont les effets spéciaux sont accentués par le mouvementdes fauteuils. Au programme, un petit tour de "montagnes russes" puis le rallye de Monte Carlo, le train fou, le buggy des dunes et enfin une descente tout schuss en ski.

Si après ça vous êtes toujours en forme, bravo ! Il ne vous reste plus qu'à rentrer chez vous. Si vous habitez à Paris, vous pourrez bientôt prendre le TGV, qui sera mis en service en 89. Après tout ce que vous aurez vécu, c'est bien le moins si vous ne voulez pas revenir au présent trop brutalement !

Igor Lefeuvre.

Crédits photos : Alain Gouillardon, Marc Durin, Dominique Cohas.

Micro NEWS

1 AN 180 F

(11 numéros)

ÉCONOMISEZ 2 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

CADEAU !

Si vous achetez quatre anciens numéros, vous pouvez en choisir un cinquième gratuit.

19 F.
PORT GRATUIT

- **N°6** L'archimèdes, le 32 bits familial - Le spectre d'hebdogiciel.
- **N°7** Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.
- **N°8** Dossier piratage - L'image numérique
- **N°9** Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- **N°10** Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC
- **N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari !
- **N°13** Dossier "le sport et la micro" - 9 pages de Top Secret.
- **N°14** Iron Lord sur ST - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga
- **N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !
- **N°17** Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

☐ Je **m'abonne** à **MICRO NEWS** pour :
11 numéros et joins un chèque de **180 francs**

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 19 francs = ... F.

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

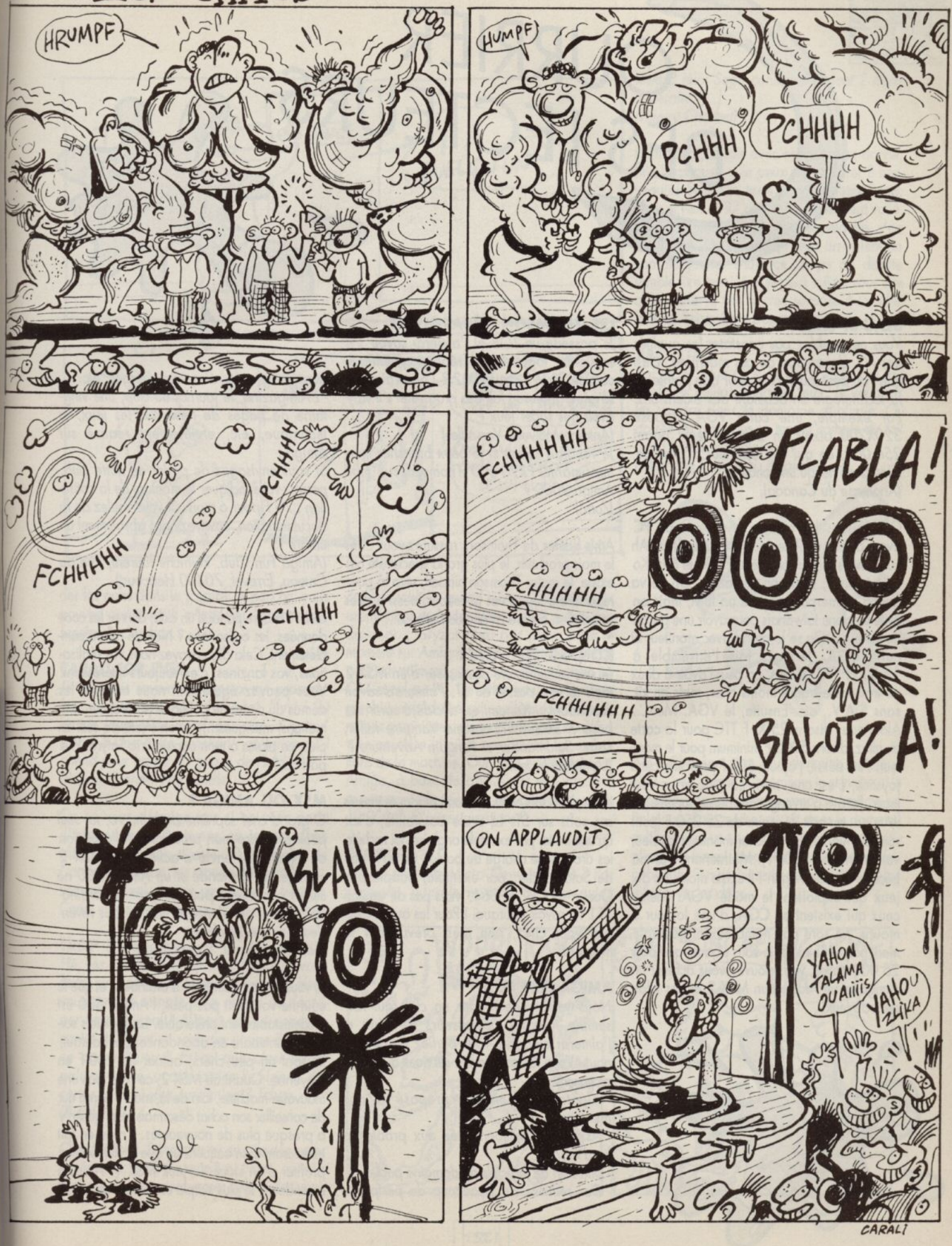
Adresse .....

.....

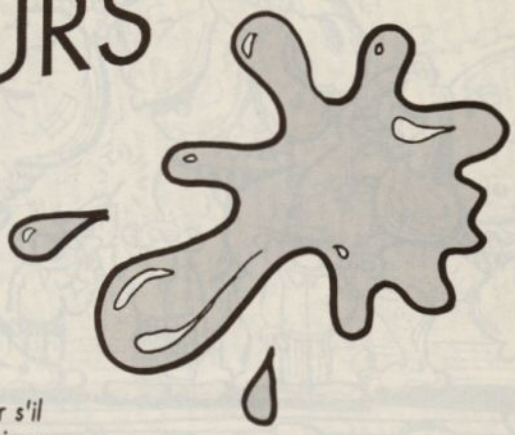
Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

Les enflés


HRUMPF
HUMPF
PCHHH
PCHHHH
FCHHHHH
PCHHHH
FCHHHH
FCHHHHHH
FLABLA!
FCHHHHH
FCHHHHHH
BALOTZA!
BLAHEUTZ
ON APPLAUDIT
YAHON TALAMA OUAiiiiS
YAHOU ZHKA
CARALI

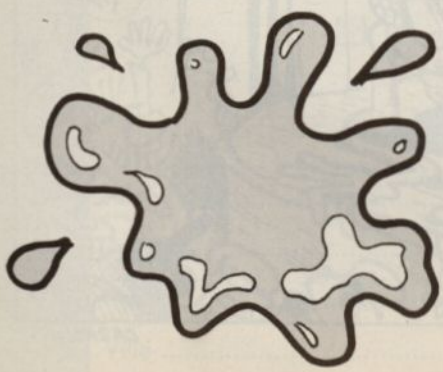
COURRIER DES LECTEURS



BEAU ET CHER

Vous ne semblez pas constater les qualités des PC. L'avantage de ces machines, c'est que l'on peut toujours se tenir à la pointe de la technologie en achetant des extensions. Par exemple, une carte VGA propose 320X200 pixels en 256 couleurs parmi 256 000, ce qui est supérieur à l'Amiga. C'est aussi net qu'une photo.
(Anonyme du Canada).

OK, faisons les compte. Achetons un PC avec, disons deux lecteurs de disquettes. Ah oui, il nous faut un processeur 286 et 640 Ko au minimum, sinon on va ramer. On ne va quand même pas prendre un IBM, mais on évite un clone taïwanais pour avoir une garantie sérieuse. On se le prend avec moniteur et carte CGA. Je vous fais l'ensemble à 17 500 F TTC. Je sais, on peut l'avoir à deux ou trois mille francs moins cher, mais en kit, sans S.A.V., etc. Ensuite, le VGA. Moui... Alors nous disons 2500 F TTC pour la carte et, allez, disons 5000 F minimum pour le moniteur. Petit détail, j'ajoute 500 F pour une carte joystick, c'est con, mais ça aide si on veut jouer. J'arrive à un engin de course, supérieur à l'Amiga, au prix dérisoire de 25 250 F (petit rappel : un Amiga 500 et moniteur couleur valent environ 7500 F). Maintenant, j'ai ma bécane d'enfer. Arghh ! Il existe moins de dix jeux qui exploitent le mode VGA. Même ceux qui existent en CGA, d'une laideur à mourir, ne sont pas nombreux et généralement pas terribles. Et je vous signale que pour 25 000 balles, vous pouvez vous acheter un Amiga *et* un Atari *et* un MSX 2 *et* des kilos de *vrais* jeux.



LES THOMSON DÉBARQUENT

Je possède un TO8 et j'aimerai savoir s'il existe un logiciel de création graphique comme Pixel 3 sur MSX 2 ? J'aimerai aussi savoir si Thomson fait des progrès et s'il va y avoir des super jeux ?
(Antoine Malvolti, Versailles)
Je voudrais savoir si je peux brancher mon imprimante PR90-600 Thomson sur mon Amiga 2000 ?
(Zorro)

Amis fidèles de Thomson, rassurez-vous : dès le mois prochain, le plus grand spécialiste qui existe, le major Thomson himself, sera là pour répondre à toutes vos questions, aussi ardues soient-elles. Encore un peu de patience...

KONAMI SUR ATARI

Je suis actuellement possesseur d'un MSX 2 mais je vais passer au ST. J'aimerais savoir cependant si Konami est décidé à sortir ses bests MSX sur ST, comme Vampire Killer, Usas, Salamander et Penguin Adventure ?
(Un fidèle lecteur).

Hélas, trois fois hélas. Konami n'adapte jamais ses softs sur ST. La seule possibilité, c'est qu'une boite, par exemple anglaise, lui rachète les droits et se charge du boulot. Ce fut le cas de Salamander, par exemple, adapté par Ocean sur CPC et C64. Mais pas de version ST ! Va savoir pourquoi ! Pour les autres softs que vous citez, rien n'est prévu pour le moment.

AMIGA FUN CLUB

Nous venons de fonder un club qui rassemble tous les possesseurs d'Amiga et j'aimerai bien que vous parliez un peu de nous. Voici les principaux services que nous proposons :
- Contact sur mesure proposé à nos membres.
- Assistance personnalisée aux problèmes hard et soft.
- Diffusion de logiciels du domaine public.
- Des remises sur beaucoup de périphériques Amiga, des disquettes vierges, etc.
- L'Amigazine, le journal du club, une vingtaine de pages de news sur les jeux, la technique, etc, entièrement réalisé sur Amiga.
Si vous envisagez de parler de notre club, pouvez-vous indiquer le montant de la cotisation : 70 F pour 6 mois. Si vous voulez de la documentation, envoyez-nous absolument un timbre !
(Amiga Fun Club, Reiniche laurent, Rue du Coteau, Errevet, 70400 Hericourt).

Quoi ? Encore parler d'un club, donner les coordonnées, les cotisations ? Non. Je refuse complètement. Cela dit, envoyez-nous vos réalisations, vos fanzines, c'est toujours intéressant. Vous pouvez également nous envoyer les démos du domaine publique (slide-show, animations, musiques...), qu'on y jette un œil. En plus, ça plaira à mon copain Eric Satyre. Et à part ça ?

MSX OU AMIGA ?

O grand chef suprême de la micro, toi seul peux résoudre mon problème. A l'occasion de Noël, j'ai envie d'acheter un MSX 2 mais je me demande si un Amiga 500 ne serait pas mieux pour un premier ordinateur. Merci de m'envoyer la liste des revendeurs de ces machines.
(Sébastien Duval, Vernouillet)

Si vous n'avez jamais eu d'ordinateur et que le côut ne vous fait pas peur, l'Amiga 500 est incontestablement préférable. Les logiciels sortent maintenant en abondance. Seul défaut, ils sont un peu chers, autour de 200 F en moyenne. Quant au MSX 2, ce n'est pas une mauvaise machine, loin de là, mais il parait dur de conseiller son achat désormais alors qu'il n'y a presque plus de nouveautés. Il n'est en fait intéressant d'en acquérir un que si vous voulez profiter d'un stock de jeux MSX 1. Pour les revendeurs, le plus simple est encore de regar-

der les pubs dans le journal. A part ça, vous pouvez continuer à m'appeler "grand chef suprême", c'est bon.

CARALI FOR EVER

Je voudrais savoir où je peux me procurer les numéros du Petit Psikopat Illustré et autres joyeusetés dessinées par le grand Carali ? Une autre question : qu'est-ce qu'il attend pour garnir les pages de Fluide ?
(Pascal Giaroli, Plappeville)

Ça ne vous dérange pas si on vous parle d'informatique, de temps en temps, dans Micro News ? Non, dites-le... Pour les albis de Caralum, heu non, les albums de Carali, écrivez au journal, il vous répondra. A part ça, Carali est un grand garçon, il fait ce qu'il veut.

TROP BEAU

Hé, les mecs, la prochaine fois que vous faites un concours, faites un encart ! Vous vous rendez compte, être obligé de découper mon journal ! A part ça, je voudrais savoir si Gryzor va sortir sur Amiga ? Qu'est-ce qu'un blitter ? Est-ce que c'est pareil qu'une carte accélératrice ? Sinon, ces cartes existent-elles sur Amiga ? Tchao.
(Illisible)

Cher (illisible). Découper ou ne pas découper son journal, that's the question. Nous, on vous propose des concours, après débrouillez-vous. J'ai une solution quand même : achetez deux exemplaires de Micro News. Enfin, ce que j'en dis, moi... Gryzor n'est pas prévu pour le moment sur Amiga, et c'est dommage parce qu'il est vraiment génial sur CPC, très bon sur C64 et nul sur PC. Un blitter est un processeur graphique spécialisé qui accélère donc les opérations graphiques, alors qu'une carte accélératrice accélère (d'où le nom) toutes les opérations de la machine. Oui, il en existe une pour Amiga, à base de 68020, et elle vaut très exactement très très cher (en clair : autour de 10 000 F). D'autres questions ?

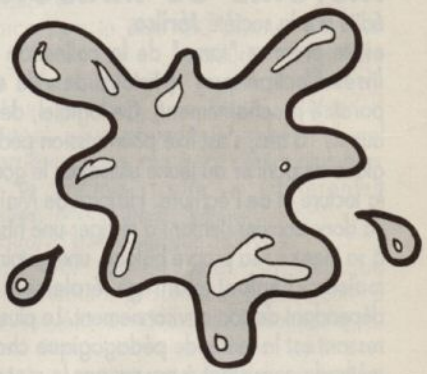
SEGATÉS ?

Où est passé le Micro News d'antan ? Par exemple, dans le numéro 8, vous aviez testé 8 jeux Sega contre seulement 2 dans le dernier !(...)
(Thierry Charbet)

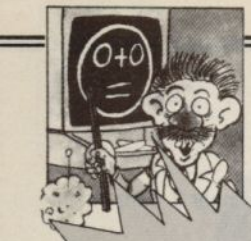
Hum ! Moi, je fais avec ce qu'on me donne. Je m'explique : si je peux me procurer 8 nouveautés Sega, je teste 8 nouveautés Sega. Idem si j'en ai 97 ou 2018. Seulement voilà. Pendant quelques mois, des nouveautés, y'en avait plus. Ou disons qu'elles arrivaient au compte-goutte. Mais ce temps de disette semble être terminé et je peux même vous dire qu'on réserve une sacrée surprise à tous les fans de Sega. Restez branchés !

J'ACHETE !

J'ai un ST et le GFA Basic (V 2.0). J'ai fait quelques utilitaires et des jeux. Je voudrais les vendre dans le domaine publique. Où dois-je les apporter en tenant compte du fait que j'habite en Belgique ?
(Stéphane Fornasari, Belgique).



Aïe ! Comment dire ? Le domaine publique c'est... heu, gratuit. C'est même le principe et le but de la chose : ça ne se vend pas, même en Belgique. Pour mettre un soft dans le domaine publique, j'ai un tuyau : donnez-le à un copain, n'importe lequel. Hop, il est dans le domaine publique. Plus sérieusement, vous pouvez les diffuser via les clubs.



ÉDUCATION

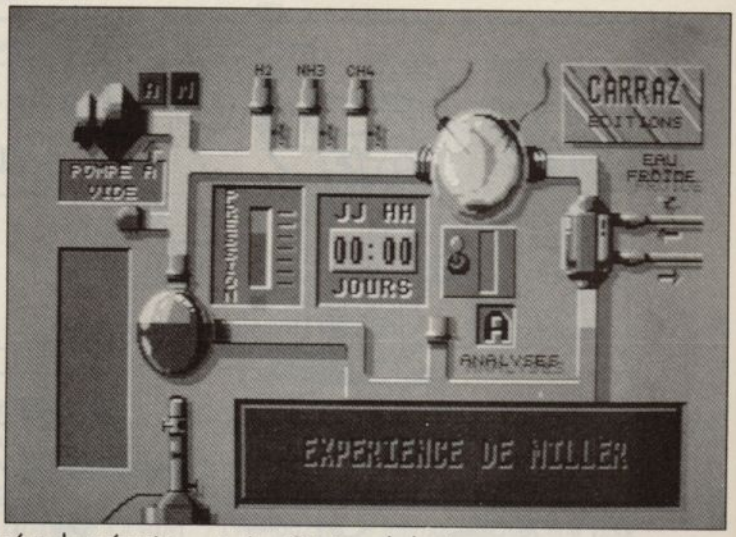
Je sais bien qu'en ces périodes de fêtes, vous êtes plus enclin à festoyer qu'à parfaire votre savoir et, n'en déplaise à quelques grincheux, vous avez bien raison. Ceci étant, puisqu'il faut bien que je fasse mon boulot et vous le vôtre : bûchons (de Noël, pleins de crême et de chocolat).

HISTOIRE DE MAISON

édité par la société **Jériko**,
est le premier "tome" de la collection *Des livres Electroniques* (Histoire de ville est à paraître prochainement). Ce logiciel, destiné aux 4/10 ans, s'est fixé pour mission pédagogique de donner au jeune utilisateur le goût de la lecture et de l'écriture. Histoire de Maisons va donc convier l'enfant à rédiger une histoire à sa mesure : sa propre histoire, une histoire de maison, l'enfant étant généralement très dépendant de son environnement. Le plus intéressant est la méthode pédagogique choisie, méthode consistant à passer par le mot pour obtenir l'objet. Ce concept, tout bête et ô combien efficace, permet ainsi à l'enfant de se familiariser avec la forme des mots et des lettres le composant. Parallèlement à cet apprentissage puis à la reconnaissance de la partie du tout, l'enfant va pouvoir appréhender le message écrit dans son intégralité, le logiciel lui offrant l'opportunité de rédiger un véritable livre (mise en page et impression). En fait, ce ne sont pas moins de 40 pages qu'il sera possible d'agrémenter de dessins en rapport avec le thème choisi (le logiciel en contient deux cent, classés par rubrique). Bien entendu, le travail est facilité par l'utilisation de l'ordinateur, la sauvegarde ou le chargement d'un texte en cours étant prévu. La présentation du logiciel, très sobre à dessein (et à dessin !), n'est absolument pas perturbante pour le jeune utilisateur. De même, la bibliothèque d'illustrations est tirée de dessins libres de droit tels qu'on en trouve dans la majorité des manuels scolaires (moins connoté et plus signalétique que ça, tu meurs !). Je plaisante mais en réalité, les tests montrent que les jeunes enfants ont du mal à reconnaître et différencier les dessins complexes. Bref, Histoire de Maison contient tout ce qu'il faut pour stimuler l'imagination de l'enfant et le préparer à l'apprentissage de la lecture (ou l'aider lors de cet apprentissage) tout en lui permettant de passer de bons moments.
Disquette Jériko pour Atari ST.

MÉTHODE ROSE

Chez **Jériko** toujours,
voici **Miréla**, une initiation au solfège utilisable dès sept ans. Une fois la disquette chargée, le logiciel invite le joueur à configurer sa dictée en choisissant la ou les clefs parmi les septs présentes en mémoire ainsi que le niveau de difficulté. En plus du mode lecture de deux clefs, il est possible de choisir le mode lecture rapide. Enfin, la possibilité est offerte de jouer de un à quatre joueurs. L'utilisation du logiciel est on ne peut plus simple : l'écran affiche une portée. En cliquant dans une sorte de cadran téléphonique où sont inscrits, en clair, les noms des notes, le joueur répond. Si la réponse est bonne, la note correspondante se fait entendre. Dans le cas contraire, la machine fait part de sa désapprobation en émettant un bruit significatif et la note sur laquelle porte l'erreur devient rouge. **Disquette Jériko pour Atari ST.**



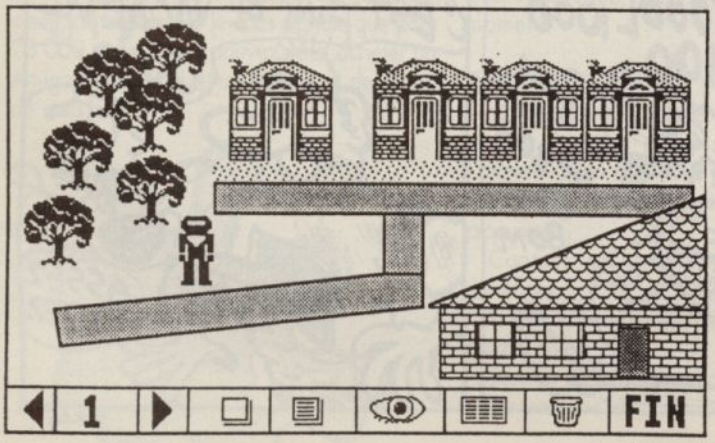
▲ *Aux Origines de la vie*

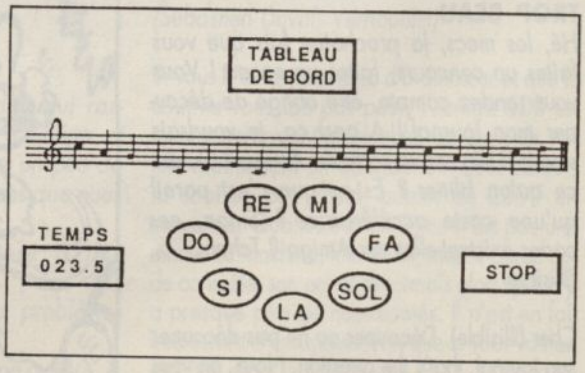
AUX ORIGINES DE LA VIE

Chez **Carraz Editions**,
voici l'adaptation sur Atari de ce logiciel, dont les précédentes versions étaient déjà tout à fait sympathiques. Il a beaucoup gagné de cette entrée dans le monde des 16/32 bits. Les graphismes, déjà très fins à l'origine, sans jeu de mot, méritent le prix d'excellence.
Disquette Carraz pour Atari ST.

C.B.

▼ *Miréla*





ARCHIMÈDE LE BARBU !

Avant même de décrocher la ligne de notre spatio-fax, nous avons senti des ondes d'énergie émises par cette sombre machine. Malgré une certaine appréhension (des fois que le truc nous pète à la g...), j'ai osé me connecter. Aussitôt, une voix d'outre-tombe a crevé mes tympans...

- Rhââââââ !!!

- *Bien, mais dites-moi, pourquoi cette excitation ? Z'êtes pris une enclume sur le pied ?*

- Pas du tout gamin, pas du tout, seulement voyez-vous, le résultat de longues années de recherches débouche enfin sur un résultat tangible, et ceci par le biais de l'Archimèdes bien entendu... Et hop, vive moi !

- *Ben tiens... Et alors, en fin de compte, qu'est-ce ? Un jeu en 4 milliards de couleurs ? Une interface à récurer les casseroles ?*

- C'est ça, raillez mon bon, raillez ! Mais puisque vous ne semblez pas vouloir me laisser parler, je vous dirai juste qu'il s'agit d'une nouvelle version de l'**Operating System**, sous l'appellation contrôlée d'origine de **RISC O.S**. Il sera bien sûr plus rapide, multitâches et intégrera un méga en ROM contre ses anciens 512 Ko. Et comme si cela ne suffisait pas, ce méga sera compacté, contrairement aux 512 Ko de ROM actuels qui ne le sont pas. Voilà.

- *Mais ne vous fâchez pas, ô Maître vénéré, et expliquez-nous dans le détail, c'est comme avec les grèves, nous somme tous concernés ! En plus, ça a l'air intéressant votre histoire...*

- Eh bien soit, mais c'est bien pour vous faire plaisir et pour tenir vos lecteurs au courant des choses du monde moderne...

- *Le monde moderne, c'est nous...*

- Pfff... Sans moi, sans Apollonius et Pappus, la géométrie n'existerait pas... Mais abrégeons et voyons de plus près ce que nous ont concocté les cerveaux de chez Acorn. Les fonctions **BGET** et **BPUT** ont été revues et sont maintenant quatre fois plus rapide...

- *Et ça sert à quoi, si vous pouvez nous donner un petit exemple rapide ?*

- Certainement ! Donc, par exemple, le chargement d'une image écran est quatre fois plus rapide, ce qui permet, avec un disque dur, d'avoir un affichage instantané, même si la taille de l'image est de 160 Ko. Et avec un lecteur de disquettes, on est tout de même heureux du gain de temps, même si ce n'est plus tout à fait instantané.

- *C'est pas comme le cacao quoi...*

- Beuh ? Kaka quoi ?

- *Cacao. Cherchez pas grand-père, continuez...*

- Bon. Dans un autre genre alors. Vous n'ignorez pas que mon ordinateur possède un grand nombre de modes, graphiques ou textes.

- *Non, je ne l'ignore pas, merci.*

- Eh bien, jusqu'à présent, lorsque vous faisiez un dessin disons en 320 x 256 en 16 couleurs, il ne vous était pas possible de le visualiser dans une résolution différente et/ou dans un mode possédant plus ou moins de couleurs que l'original. Avec le nouvel OS...

- *Qui lave plus blanc...*

- ... vous pourrez transformer en un instant une image 640 x 512 en 320 x 256 et vice-versa, et ainsi pour tous les modes... Evidemment, passer d'un mode 256 couleurs à un mode 16 couleurs (par exemple) entraînera la perte d'un certain nombre de...couleurs !

- *240 si je compte juste...*

- Enfin, disons que c'est intéressant surtout dans le sens mode inférieur vers mode supérieur.

- *Certes, certes, tout ça est bien beau mais, s'il est agréable de trouver de tels outils dans sa machine, il n'ont pas rempli 512 Ko supplémentaires de ROM rien qu'avec ça, je suppose ?*

- Non, enfin si. La version définitive ne sortira qu'entre février et avril, et ensuite parce que heu... parce que je n'ai pas pu tout savoir, là !

- *Allez, un beau geste, quoi !*

- **Vectoriel**, ça vous dit quelque chose ?

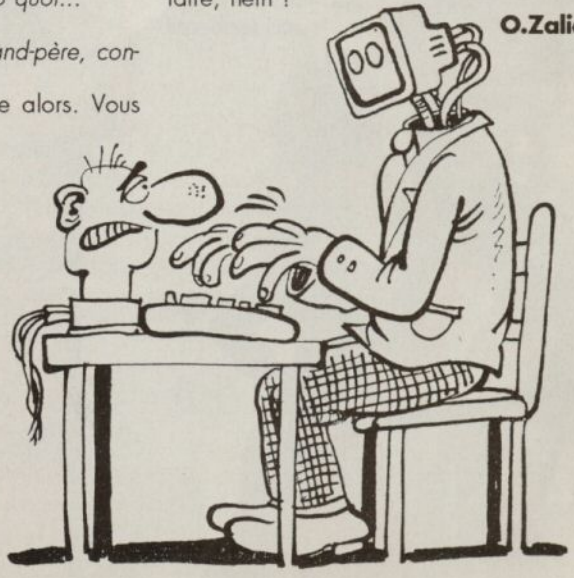
- *Douuucement... heu, oui, un peu... pourquoi ?*

- Parce que le Risc OS permet de faire des graphismes en vecteurs. Imaginez : vous créez un sprite genre le char de Ben-Hur. Eh bien, une fois sa définition terminée, vous pouvez le zoomer avant ou arrière, sans avoir à créer plusieurs fois le même sprite à différentes échelles. Merveilleux, non ?

- *Et quoi d'autre sur ces ROM ?*

- Pour finir sur ce sujet, sachez que l'environnement graphique, type GEM, a lui aussi été entièrement revu, et qu'il devrait être d'un niveau bien plus performant que ceux trouvés habituellement sur ST, Amiga et... Archimèdes. J'ai toujours considéré que le GEM actuel de l'Archimèdes était une insulte faite à mon génie, je suis donc heureux de voir cette erreur réparée. Par tous les Dieux de l'Olympe, je ne vais pas me laisser faire, hein !

O.Zalid.



INSERT COIN

FLIP-FLAP-FLOP !

Les flippers sont comme Micro News, ils s'encanaillent de plus en plus. Après *Hardbody* et sa nana culturiste, voici plein de nouveaux flips qui affichent tous de la minette échauffée à réchauffer dans vos bras puissants, musclés et poilus !

ROCK (Premier)

Rock a bien sûr un son d'enfer et aussi un plateau très encombré, rempli d'éclairs et d'électricité : "Rock gets the ball rolling" ! Rock a été le premier flipper présenté avec une bande sonore sophistiquée, composée par Ken Hale. Il fit sensation lors de sa présentation au A.M.O.A. Show de Chicago en 1985.

RAVEN (Premier)

Est-ce que vos jeux manquent un peu d'action ? Pas de problème, elle est là, prête à venir vous secourir.

Qui ça ? Mais Miss Raven bien sûr. Ses cartouchières lui font office de soutien-gorge et Eric Satyre (rubrique "Sex Machines") commence à lorgner d'un drôle d'air sur Insert Coin, se plaignant qu'on empiète sur son domaine... **Raven** présente de nombreuses options intéressantes, comme la miss d'ailleurs... Le champ de bataille est divisé en deux parties et présente la particularité de vous laisser jouer d'un côté lorsque la boule emprunte l'une des deux rampes qui surplombent les champs de bataille. La bande sonore a également été composée par Ken Hale, agrémentée d'effets spéciaux et de bruits de guerre. J'allais oublier, Raven possède un autre gimmick, un hélicoptère qui bouge à l'intérieur du flipper. C'est pas un flip pour les mauviettes !

ARENA (Gottlieb)

Arena trempe ses pieds dans l'heroïc-fantasy avec seulement deux flippers et pas de bumper mais un scénario proche du jeu d'aventure : si vous détruisez les cibles du "mur", vous devrez combattre le gardien afin de pouvoir allumer l'extra-balle dans la fosse des enfers, anormalement située en haut de l'appareil, à un endroit qui semblerait mieux convenir au paradis. Une grosse rampe de lancement traverse le flip en diagonale et permet de repartir au lancement de la boule ou bien de faire face aux enfers ! Vade retro, Gottliebas !

TORPEDO (Data East)

Torpedo donne dans le symbole phallique à outrance avec des torpilles partout. Le capitaine a l'air très occupé, entouré par trois petites "marines" délurées (celle du milieu a des arguments de poids...) qui ouvrent d'immenses bouches surmaquillées, prêtes à être torpillées. La finition de Torpedo est digne de celle d'un cuirassé, il y a même (à l'intérieur) des micro switches avec des contacts en or ! Les trois rampes évoquent les montagnes russes d'une fête foraine et il est possible d'avoir jusqu'à trois balles en jeu en même temps. Tout est axé autour des torpilles et le résultat est étonnant : à la fin, le bateau ennemi coule et s'enfonce au milieu du flipper ! On est prié d'amener sa bouée et sa serpillère.

ROBOCOP (Data East)

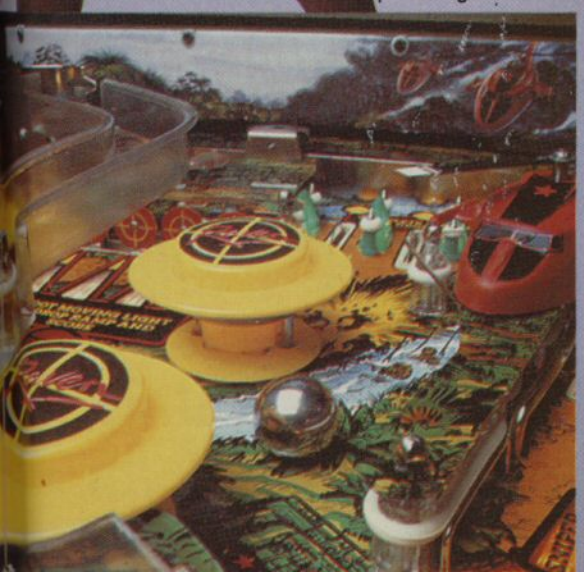
Transplantation réussie

Voici enfin l'adaptation du film en jeu d'arcade ! Les versions sur ordinateurs 8 bits ont commencé à sortir pour Noël, d'abord sur CPC puis sur C64 et Spectrum. Les versions 16 bits sortiront en mars et le film sort aussi en vidéo. What a timing !

Le jeu reprend exactement le scénario du film : dans un futur proche, la firme Omni Consumer Products est responsable du maintien de l'ordre dans la ville de Old Detroit. OCP provoque elle-même la mort de plusieurs de ses policiers afin de faire accepter le projet ED-209, un robot tueur de quatre tonnes ! Ce projet est finalement rejeté au profit d'un robot plus abordable : Robocop, un corps de flic mort "bionisé" dans un corps de robot, les instincts survivants du policier guidant les circuits préprogrammés. OCP a conçu Robocop comme une entité contrôlable et déconnectable mais elle n'a pas prévu que les souvenirs de Murphy (le flic mort) lui reviennent peu à peu en mémoire et le rende, comme dans *Blade Runner*, plus humain... Robocop devient ainsi un super-flic reléguant Starsky et Hutch au rayon des accessoires. Il partira en chasse contre les méchants de la ville et devra même combattre l'énorme robot ED-209.

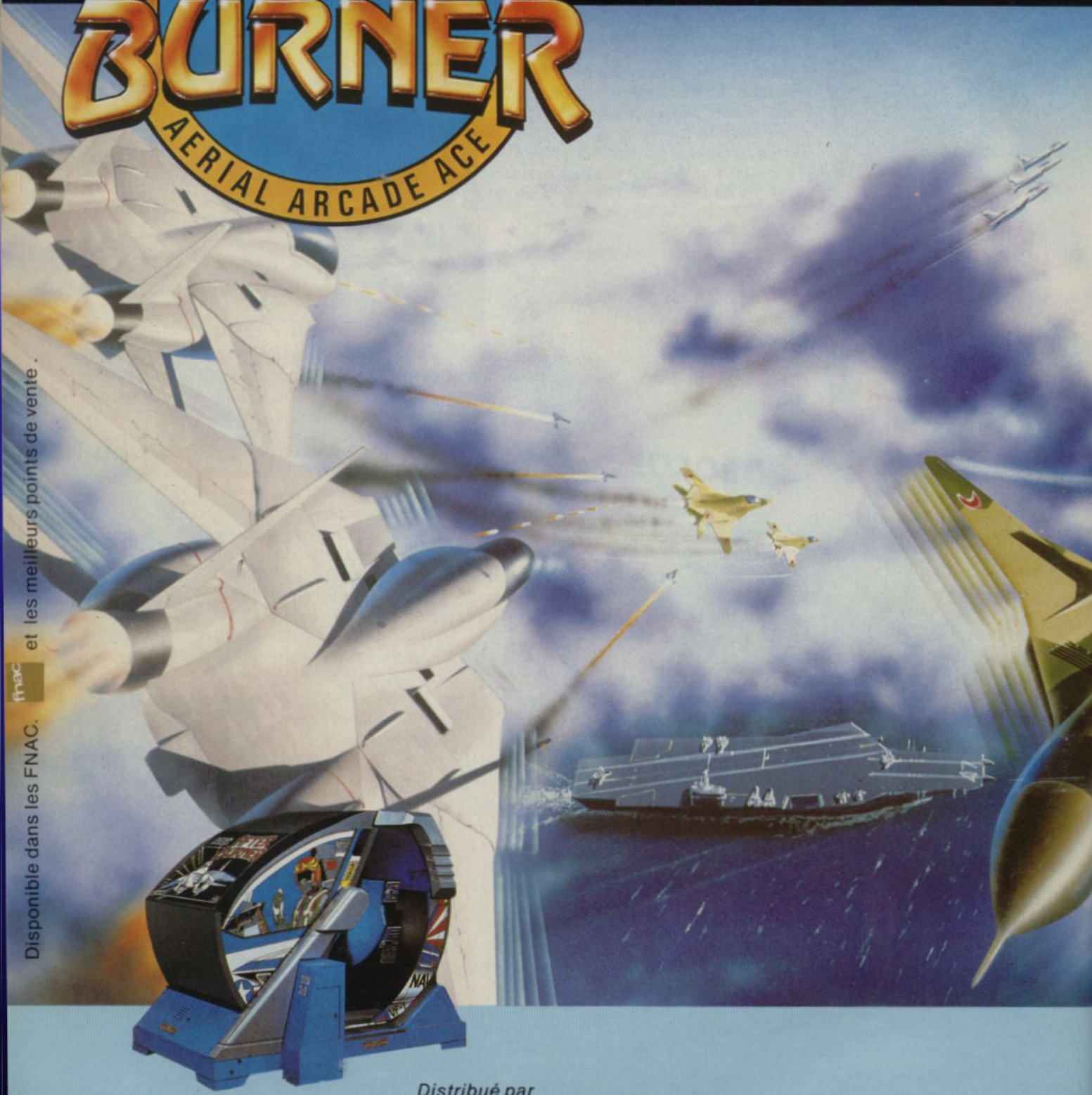
L'adaptation arcade reprend très fidèlement les éléments du film, y compris la scène du stand qui permet au Robocop de faire une très intense démonstration de tir.

Robocop a été adapté en machine d'arcade par Data East et sur ordinateurs par Ocean, qui s'est enthousiasmé pour le projet : "Nous avons lu le script avant que le film ne soit fait. Lorsque nous avons vu le produit fini, nous avons été enchantés. Il s'agissait en effet d'un de ces films qui est un véritable jeu vidéo sur celluloïd et nous étions très heureux d'avoir obtenu la licence d'adaptation. Nous avons essayé de respecter le plus possible la trame initiale du scénario, prenant un à un les éléments du film pour les transplanter dans le jeu. Nous avons pris les éléments de la version d'arcade que nous pensions être les plus appropriés et nous avons ajouté nos propres éléments."



UN JEU QUI

F-14 AFTER BURNER AERIAL ARCADE ACE



Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente.

Distribué par

ACTIVISION

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

AFTERBURNER - 'L'ARCADE

Disponible sur C64 cassette et disc
Spectrum, Amiga

VOUS FERA TREMBLER...

Photos d'écran sur Amiga

Photos d'écran sur Atari ST

SENSATION DE L'ANNÉE'

Amstrad cassette et disc

Atari ST et MSX

Avec AFTERBURNER vivez un véritable combat entre avions de chasse supersoniques.
Équipé de missiles et d'une arme laser, servez-vous de votre radar pour fixer votre cible et tirez !

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **C64** + lecteur de disquettes 1541 + Power cartridge + interface péritel + nbreux logiciels. Prix : 2000 F. Tél. : 48.55.06.70 après 18 h. Demandez Alain.

Vds **Amiga 2000**, excellent état + nombreux logiciels dont beaucoup d'utilitaires originaux, très bon état : 10 000 F. José Moreno. Tél : (1) 48.40.99.67. entre 18 et 21 h.

Vds pour un cadeau de Noël, **Apple IIC** neuf, souris, cable péritel, environ 70 logiciels + doc. A saisir : 3 000 F. Olivier Garbus. Tél : (1) 60.19.47.71. (20 h).

Vds pour **MSX**, cartouches Nemesis 1 et 2, Knightmare 1 et 2, compilation 30 jeux : 100 F. Music module : 400 F. **Atari 800 XL**, cassettes et 2 cartouches : 400 F. Robion Christophe. Tél : (16) 42.22.36.71.

Vds MSX2 **VG 8235 Philips + moniteur couleur** + 22 jeux + joysticks + livres (état neuf) : 3 800 F. Frère Laurent. Tél : (1) 30.39.72.83.

Vds **Apple 2 C + moniteur** + stand + lecteur externe + housse + nombreuses documentations + nombreux programmes et jeux. Très bon état : 4000 F à débattre. Bouyssou Stéphan. Tél : (1) 60.20.43.85.

Vds MSX 1 **Canon V20** + 18 jeux, dont Nemesis 1, 2 et 3, Knightmare, F1 Spirit + magnéto+ 2 joysticks. Valeur : 5600 F. Cédé : 2500 F. Guyot Cédric. Tél : (1) 30.55.55.05. Après 17 h.

Vds **console Atari 2600 + 10 cartouches** de jeu : 500 F. **VG 5000** presque complet, manquent 2 prises, clavier azerty, 24 K, 18 ROM : 300 F. Gebleux Jean-Luc. Tél : (16) 90.58.35.20. Urgent.

Vds **cassettes pour CPC 464**. Barbarian : 80 F. Garfield : 60 F. Karnov : 50 F. Elevator action : 20 F. Psycho pigs VXB : 70 F. Dream Warrior : 20 F. Le tout : 360 F + 4 jeux gratuits . Merci et à bientôt. Carrère Pierre-Jérôme. Le grand passage. 38860 Les Deus-Alpes.

Vds MSX 2 **Philips VG 8235** + interface midi SF 605 + logiciels musicaux YRM 302, 304, 501 + très nombreux jeux vidéo, le tout : 2500 F. Lacourrège Alain. Tél : (1) 47.02.80.33. (le soir).

Vds drive 720 K **Sony HBD-30W** 3.5". Alimentation incorporée de couleur noire : 1000 F. Vds cable imprimante MSX - Centronix : 100 F. Buret Vincent. Tél : (16) 20.05.52.65.

Vds **lecteur de disquettes 5" 1/4,** 40 et 80 pistes **pour ST**. Prix : 1300 F. Alain au 48.55.06.70 après 18 h.

Vds pour **520 STF, émulateur minitel** + cables : 500 F (originaux), nombreux logiciels. Achète lecteur SF 314 : 1000 F. Tout contact divers bienvenu. Chaillore Alexis. Tél : (16) 37.96.30.39.

Vds dernières **news sur Commodore 64** (disks et K7). Joindre 1 timbre pour une réponse assurée. Brunbrouck Mickaël. Tél : (16) 20.80.45.52.

Vds **Amiga 500 + écran 1084** + joysticks + 6 jeux + Deluxe Paint 2 + Textcraft plus : 6 500 F. Imprimante **Epson LX 800 :** 1900 F. Tout est encore sous garantie + Factures. Serre Hervé. Tél : (16) 84.81.96.31.

Vds **calculatrice Casio 700 OG** : 450 F. **Calculatrice FX 4000P** : 300 F. Ngo Tang-Yih. Tél : (1) 45.35.01.26.

Vds MSX **Sony HB-501F** + lecteur cassettes : 1100 F. Vds **console Sega** : 600 F. Manettes infrarouge avec capteur : 200 F. Vds nombreux jeux Sega + MSX, liste sur demande. Mallard Jean-Marc. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **TO7/70** (clavier + lecteur K7 + basic + 2 livres + 30 jeux + manettes). Idéal pour commencer. Valeur réelle : 7500 F. Vendu : 2 000 F. Vds aussi à prix bas, logiciels MO5 et MO6. Daniel Laurent. Tél : (1) 43.35.20.65.

Vds **VG 8020 MSX Philips**, comprenant : moniteur monochrome vert, magnét, 1 manette, 10 logiciels jeux éducatifs, livres très bon état : 2000 F. Paulette Zaoui. Tél : (1) 47.40.12.97. ou 46.66.43.00.

Vds **lecteur 5"1/4 double-face**, 1 méga 80p compatible Amstrad, Atari, Amiga, neuf : 1500 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (16) 88.84.92.17. Après 18 h.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur,** très bon état, + jeux + utilitaires + revues + 1 joystick + 1 doubleur + manuel. Le tout pour : 3500 F. Frédéric Castalian. Tél : (1) 45.94.52.59.

Vds **MSX 1 Sony HB-75F** avec de nombreux jeux, dont 4 cartouches (Yie ar Kung Fu 2, Vaxol, L' Affaire Vera Cruz...). Prix : 1000 F. Henri Fraysse. Tél : (1) 60.77.01.38.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur + moniteur** + jeux multiples (dont arcades) + manette + livre explicatif. Prix : 2200 F. A débattre. M. Lacorre. Tél : 45.55.09.27. Après 18 H.

Vds **MSX 2 Sony HB-700F**, avec **SFGO5** intégré (synthé Yamaha) + tous logiciels Yamaha + nombreux logiciels + **moniteur N.B.** haute résolution. Le tout : 4500 F. Gilles Gottlieb. Tél : (1) 42.59.41.59. Le soir.

Vds **Commodore 128 + lecteur disk + lecteur K7 + imprimante** + power cartridge + cordon péritel 80 cols + joysticks + très nombreux jeux, utilitaires : 3990 F. Guillaume Greffin. Tél : (1) 34.16.63.38.

Vds **MSX Yashica YC64** + contrat entretien + track-ball Cat + Eddy 2 : 600 F. Vds imprimante **Star ST x 80** thermique non graphique. Prix : 850 F. Charles Hallard. Tél : (16) 22.95.69.01.

Vds **jeux MSX** : Donkey-Kong, et Sorcery : 50 F. chaque jeu. Winter Games : 40 F. Alien 8 : 30 F. Jean-Michel Chambron. Tél : (16) 76.27.36.36.

Vds **Sony HBF700** + eprom + programmes : 3900 F. Jimmy Croze. Tél : (16) 66.01.84.50.

Oric Atmos vends nombreux programmes à bas prix, pour cause de panne de matériel. Echange possible contre disquettes vierges 3" 1/2. Bruno Thiebot. Tél : (16) 33.22.40.71. Après 18 h 30.

Vds **MSX 2 VG 8235 + 2ème lecteur + tablette graphique** + softs + livre du MSX + Guide du graphisme + Clefs pour MSX + Programmation du Z80. Très bon état : 4000 F. Jean-Luc Faubert. Tél : (16) 61.27.06.20.

Vds **Atari 520 ST SF + lecteur externe OF** + Free boot + 10 discs. Le tout : 3000 F. Téléphoner le samedi après 19 h. Laurent Bracq. Tél : (16) 78.02.73.64.

Vds **Sony HB-501F** + lecteur disks Sanyo MFD 001, 5" 1/4. Etat neuf, emball. d'origine. Le tout : 2000 F. Marc Lambert. Tél : (16) 97.63.12.84. Le soir.

Vds **cartouches MSX 1** : Cosmos, Explorer, Road Fighter. Cassettes : Hercule, Macross, et autres. Vds également imprimante **MSX Philips VW0020,** et Quickshot 5, moitié prix. Laurent Bellanger. Tél : (1) 43.08.85.57.

Vds **TO7/70** (clavier + lecteur K7 + 30 jeux + manettes + 2 livres + revues + basic + K7 vierges). Idéal pour commencer. Valeur : 7000 F. Vendu : 2000 F. Laurent Daniel. Tél : (1) 43.35.20.65.

Vds **Sony HB-75F + lecteur disquettes 3" 1/2 (720 ko) Canon VF100 + moniteur vert péritel Philips** + 1 joystick + livres + 9 disquettes vierges + 1 disquette MSX DOS + 2 jeux. Très bon état. Le tout : 1500 F. Hervé Thevenet. Tél : (1) 60.63.73.45. Après 18 h.

Vds **CBM 64 + disk 1541 +**

K7 1530 + 100 disks + 15 K7. Au total 1000 programmes et utilitaires + power cartridge + 40 numéros Tilt + boites de rangement disquettes et cassettes. Vendu : 2500 F. Jean-Matthieu Buton. Tél : (16) 90.93.28.82.

Vds pour **Sega : Out run, Afterburner,** etc, + Light Phaser + Transfo Sega + control pad. Vds aussi 2 balladeurs (K7 + radio, et K7 simple). Jean-Christophe Meyrou. Tél : (16) 57.40.09.37.

Vds **Sony HB-700F** + toutes les mégarom + plein de jeux et utilitaires. A saisir. Excellent état. Le tout : 3000 F. Elsie Sorignet. Tél : (1) 43.48.35.86. Vers 20 h.

Vds **Commodore 64 + 1541** +lecteur K7 **+ moniteur monochrome** + 2 joystick + cartouche power + prise péritel + 30 jeux + livres : 4500 F. Vds également **Atari 130 XE** + lecteur K7 + jeux + livres : 900 F. Philippe Deve-Oglou. Tél : (1) 34.68.77.15.

Stop ! Vds **MSX 2 VG 8235** + nombreux jeux + utilitaires + magnéto K7 avec **moniteur couleur.** Prix : 4500 F. Sans le moniteur : 2800 F. Christophe Combes. Tél : (1) 45.99.15.60.

Vds **extension de mémoire 64K** : 150 F. Ainsi que Hyper Olympic 2 + Yie ar Kung Fu 1 + Knightmare + Ping-Pong. **Originaux** : 300 F. Philippe Vieira. Tél : (16) 83.41.11.85.

Vds **Atari 520 STF SF354 + moniteur couleur + monochrome,** logiciels + revues : 5500 F. Bruno Porta. Tél : (1) 39.80.66.18. Entre 18 h et 20 h.

Vds **TI 99** + extension 32K + RS 232 + **3 drives 360K + moniteur couleur + imprimante Star NL10** + synthé vocal + livre + revues techniques + lang ass, Fort H, C, basic + jeux. Le tout : 6000 F. A débattre. Pascal Thomas. Tél : (1) 42.03.71.10.

Vds Atari 1040 ST + lecteur simple et double face, très bon état : 3000 F. Alain. Tél : (16) 21.36.37.71.

Vds **Spectrum 128K + lecteur K7 incorporé** + joystick + 25 jeux (Gryzor + Snooker etc ...) + prise péritel + 1 livre d'explication + livre de programmes : 1000 F. A débattre. Très bon état. Grégory Lehoux. Tél : (1) 45.35.94.58.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur,** très bon état + 30 disquettes (jeux et utilitaires) + 25 magazines + livres : 3500 F. Olivier Binisti. Tél : (1) 45.83.95.54.

Vds **MSX 1 Canon V20** : 500 F. **Moniteur monochrome** + livres : 500 F. Imprimante **Brother M1009** + manuel d'instruction : 1500 F. Lecteur disquettes **Canon VF 100** + cordon : 2200 F. Michel Descargues. Tél : (1) 46.58.44.17.

Vds **jeux MSX** : Golf, North Sea Helicopter, Hyper Rally, Athletic Land, Olympic 1, Knightmare, Choplifter, Road Fighter, Rollerball, et aussi des cassettes. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds **lecteur ST 3" 1/2 DF DD Océanic** (10/88) : 1000 F. Cherche aussi **contacts sur Atari** 1040 STF. Ecrire à Pierre-Olivier Joly. Tél : (16) 74.22.36.58.

Vds **jeux pour MSX** : 8 cartouches Konami, 15 K7 + **VUO040 + HBI 55** + joystick + cat + Eddy 2. Pas cher, ou échange contre Music module + clavier. Vds téléviseur monochrome : 500 F. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42. Après 19 h.

Vds **Commodore 64 + 1541 + 1530** : 1500 F. MPS 801 : 650 F. Power : 300 F. Boite de rangements (3) : 150 F. 30 disks avec logiciels : 200 F. Paris et région parisienne. David Leroux. Tél : (1) 48.31.93.70.

Vds **VG 8020** + 3 cartouches dont Nemesis : 600 F. **VG 8235** : 1550 F. Avec 5 cartouches (Salamander, Nemesis 2, Vampire Killer, Garyu-O, Games Master) : 2500 F. Vds **jeux TO9 et MSX**. Charles Leconte. Tél : (16) 20.08.88.48.

Echange ou vends dernières nouveautés sur **ST ou Amiga.** Cherche disk 3"1/2 à 5 F. Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Vds **Amstrad 6128 couleur,** très bon état + environ 50 jeux + environ 30 magazines + kit de téléchargement + cable magnéto + joystick. Valeur : 8000 F. Vendu : 4000 F. Région Oise. Arnaud Famchon. Tél : (16) 44.73.10.59.

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

OFFRE CLEF AMIGA 500
amiga 500 - souris - lect. 3.5
+ logiciel graphique
+ 10 jeux
+ manette
~~5 490 F~~
4 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 500 COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Philips 8832
~~7 000 F~~
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
amiga 2000 - monit. 1084 - souris - clavier séparé
+ GENLOCK - GST 30
+ DIGI VIEW
+ caméra
19 900 F H.T.

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 520 STF
ATARI 520 STF
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
~~4 490 F~~
3 490 F

OFFRE CLEF COULEUR
l'offre ci-dessus avec moniteur Philips 8801
4 990 F
avec monit. ATARI ST 1425
5 490 F
avec moniteur Philips 8801 et tuner TV
5 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception. ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
~~8 500 F~~
6 990 F
l'offre ci-dessus avec moniteur couleur SC 1224
8 490 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
~~4 990 F~~
3 790 F
avec tuner TV
4 750 F

OFFRE CLEF 1640
AMSTRAD 1640 monit. coul. haute définition (ECD)
+ quatro
+ imprimante 24 aiguilles AMSTRAD LQ 3500
~~15 990 F HT~~
14 490 F HT
17 185,14 F TTC

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

OFFRE CLEF DISQUETTES

5"1/4 Double Face Double densité 48 TPI
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité
par 500 : 2,60 F l'unité

5"1/4 Double Face Haute Densité 96 TPI
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

3"1/2 Double Face Double densité
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

incroyable

3"1/2 Double Face Haute Densité
par 10 : 40,00 F l'unité
par 100 : 35,00 F l'unité

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS
VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

Vds **Amstrad CPC 6128, couleur** en très bon état + 80 disks pleins de jeux (news) dont 5 originaux + joystick. Bertrand Devault. Tél : (1) 30.35.82.30. Le soir.

Vds original **Fire and Forget (520 ST).** Echange nombreux logiciels contre **lecteur 5" 1/4 Atari.** Cherche **moniteur monochrome Atari** (très bon état et moins de 850 F.). Guillaume Turpin. 18, rue de la case de Chatenay. 77132 Larchant.

Vds **MSX 2 Philips NMS 8250** + utilitaires + jeux en cartouches (L'oiseau de feu, Metal Gear, Vampire Killer) + revues (Pratique du MSX 2 ...). Le tout : 2500 F. Jean-Christophe Werhoff. Tél : (1) 43.77.83.53. Le soir vers 18 h 30.

Vds **Sony MSX 501 F** + 14 jeux cartouches (Maze of Galious, Pinguin Adventure, Nemesis, Eggerland, Chess, etc ...) + K7 + manettes + livres. Le tout : 2000 F. Guy Surget. Tél : (1) 42.55.27.71. Le matin.

Vds **console Sega** + phaser + cartouche + Space Harrier + Wonderboy + Quartet + Fantazy Zone + F16 Fighter. Valeur : 2350 F. Vendu : 1300 F. Nicolas Gerbi. Tél : (16) 23.96.02.07. Après 19 h.

Vds **520 STF double face** + nombreux jeux + 100 disks + joystick-boite-souris + livres. Prix : 2700 F. 3200 F. pour l'ensemble. Possibilité de baisser le prix, pour cause de service militaire. Eric Puig. Tél : (16) 91.64.57.38.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 25 disquettes (jeux et utilitaires) + 2 joysticks : 2200 F. Arnaud Lasartigues. Tél : (1) 42.70.16.76.

Stop ! Vds **softs, news, utilitaires** à bas prix sur Commodore 64/ 128 (Rocket Ranger, Roger Rabbit). Contactez-moi par téléphone. Laurent Guzzo. Tél : (1) 42.63.84.71.

Vds **Amiga 500** neuf (1 mois) + **lecteur disk ext.** 3.5" (1037A) neuf (sous emballage) + nombreux jeux + disks 3.5" DFDD : 7F + port. Saisissez l'occasion (drive : 1500 F). Max. Tél : (1) 47.72.55.41.

Vds pas cher **TI-99 4A**, très bon état avec nombreux accessoires, ext.32 K, module, mémoire, Basic étendu, magnéto, jeux, programmes, doc. Richard Bertrand. Tél : (1) 47.05.59.63.

Vds pour **Amstrad** disks 3" : 27 F l'unité frais de port inclus ; ext.64K : 400 F. Jean-Marc Sache, 8 a rue du Maréchal Leclerc, 74300 Cluses. Tél : (16) 50.98.20.06. le week-end.

Vds **Vds C64 + lecteur disquettes 1541 + lecteur K7 + Powercartridge** + moniteur couleur + des années de jeux (rôles, aventure, arcade) : 3500 F. Alain Declercq. Tél (1) 64.58.98.65. de 18 à 20 h 30.

Vds **jeux pour CPC 6128** à 25 F. J'ai Arkanoïd 2, Hercule 2, etc. Ecrivez-moi vite avec votre téléphone, ça ira plus vite. Cyrille Ménard, 9 rue de la Source, 78570 Chanteloup.

Vds **ordinateur Exelvision** valeur 3800 F, vendu 950 F ; **téléphone sans fil** super look, val. 2700 F, vendu 950 F ; jeux de lumière boite de nuit 200 F. Victor Fanhs. Tél : (1) 43.88.24.13.

RECHERCHES

Achète **Atari 520ST** (DF) + jeux environ 2500 F, ou **Amiga 500** en bon état : 3000 F. A bientôt. Lehnert Stéphane. (1) 39.13.26.52.

Achète **Atari 1040ST** avec péritel et jeux pour environ 3500 F. Faire propositions. Ngo Tony-Yih. Tél : (1) 45.35.01.26.

Recherche tous renseignements sur le jeu **The Maze of Galious** MSX 1, particulièrement pour passer l'étendue d'eau au monde 5. Hanchard Frédéric. Tél : (16) 32.39.18.70.

Recherche **Sony HB-700F** MSX2 en très bon état, à prix raisonnable (vendu neuf en 86/87 : 1990 F.). Pour toutes les propositions, demandez M. Gaillet Pascal. Tél : (16) 67.21.02.71.

Amiga 500 cherche une extension mémoire. Echange également programmes en tous genre. Cattoni Frédéric. Tél (1) 43.31.39.82.

Cherche **périphériques Commodore** : drives 1541/70/71 et plotter 1520 ou équivalent même H.S. Helmie Jean-Joseph. Tél : (1) 42.07.40.76.

Cherche pour MSX 2 : **Q-Bert** et **Rambo 2 Special** en cartouches. Possibilité échange. Echange jeux sur disquettes. Dupas Marc. Tél : (16) 21.76.68.20.

Recherche pour **520 STF** : **Ram 41256-15**, pour extension 1 mega. Prix raisonnable à débattre. Leleu David. Tél : (16) 35.38.08.25. Dans la soirée.

Recherche MSX 2 **Sony HBF-700F**, bon état, complet avec logiciels, si possible Turbo Drive. Troy Serge. Tél : (16) 84.72.22.89.

Achète **520-1040 STF** + périphériques. Prix raisonnable. Etudie absolument toutes propositions. Javault Cédric. Tél : (1) 42.83.50.16.

Achète **Amiga 500** en version de base (sans moniteur) : 1500 F. Plus, selon le nombre de softs proposés. Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39. Après 19 h.

Urgent, je cherche drive pour **Oric Atmos** à environ : 400 F. Thierry Nachtergaele. Tél : (1) 48.41.08.27. De 19 h à 22 h.

Cherche dernières **news sur Atari ST** (1943, Operation Wolf, Barbarians 2, Starray, etc ...). Je possède des news également. Freddy Bougy. Tél : (16) 26.82.27.21. Après 18 h.

Recherche **Amiga 1000**. Bon état. Faire offre au : (1) 48.48.07.63

Cherche contacts sur **MSX 1 ou 2** dans la région Lorraine pour échanges logiciels, jeux et autres. Philippe Vieira. Tél : (16) 83.41.11.85. Après 18 h en période scolaire.

Cherche plan pour gonfler **520 STF** à 1 mega ou plus et plan pour port cartouche, ainsi que Thunder Blade, Dragon Ninja, et Top Wolf, urgent. Eric Le Saout. Tél : (16) 31.31.62.85.

Recherche **Atari 520 ST DF** ancienne rom + logiciels si possible.
Environ 2500 F. Dépêchez-vous ! Merci collègues. Franck Bagard. Tél : (16) 64.91.34.90.

ÉCHANGES

Amiga 500 échange nombreux **jeux**. Contacts sérieux et durables. Réponse assurée. Delpy Eric. Tél : (16) 55.30.54.23.

Recherche correspondants pour échanges de super **news sur 520 ST**. Nouvelle rom. Vds aussi (ex : Double Dragon, After Burner...). Magnaudeix Xavier. Tél : (16) 77.37.67.18.

Echange **logiciels sur ST**. Fauquembergue Frédéric. Tél : (16) 22.46.30.43.

Echange **Jack the Nipper 1** MSX 1, contre Howard, ou Tuer n'est pas jouer. Cherche **extension de mémoire 64 K** MSX 1. Pouret Sylvie. Tél : 55.50.95.71.

Echange et vends de nombreuses **news sur ST**. Vds **tuner TV** : 600 F. Dernière news : Operation Wolf, Double dragon, 1943, SDI. Débutants, et surtout étrangers, à bientôt. Mignard Dimitri. Tél : (16) 55.24.38.82.

Amiga 500, achète ou échange jeux à prix sympas, recherche drive 5" 1/4 pour Amiga à bas prix, vends **moniteur couleur CTM 644 pour Amstrad** : 1490 F. Sonjak Tangsukit. Tél : (1) 45.31.30.88. Après 20 h.

Atari 520 ST DF échange divers (trucs, plans, solutions). France et étranger. Laurent Barbançon, 14 rue G. Péri, 95170 Deuil-la-Barre.

Echange ou vends programmes sur K7 pour **MSX 1.** Envoyer liste. Recherche revues Hebdogiciel. Thierry Fiey. Tél : (16) 28.63.63.37.

Echange sur **520 ST** (possède Turbo Cup, Soldier of Light, Pacmania). Richard Roquelaure. Tèl :

(16) 63.46.15.02. Truand s'abstenir.

Echange pour console **Sega** : Fantazy zone 1, Secret command, Spy vs Spy. Stéphane Fuster. Tél : (16) 53.04.37.54. Après 18 h.

Echange jeux **MSX 1 et 2** (King Kong 2, Rastan Saga, Scramble Formation, F1 Spirit etc ...). Philippe Haguenier. Tél : (16) 54.75.40.14.

Possesseur **Sony HBF-700F** échange ou vends softs MSX 1 ou 2. Demandez liste. Réponse assurée. Zgonc Claude. 68 résidence Le Fort. 06190 Roquebrune-Cap-Martin.

Echange **originaux** en megaroms et cassettes pour **MSX 1 et 2.** Possibilité de vente. Cherche importations du Japon. Frédéric Moquet. Tél : (16) 79.61.19.02.

Echange hypernews sur **Amiga** (Out Run, Menace). Région de Nice. Benôit Sellam. Tél : (16) 83.84.69.45.

Echange ou vends news sur **ST et Amiga** (Operation Wolf, Roger Rabbit, etc). Laurent Boumeddane, 9 avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

ST cherche softs. Echange ou achète originaux à prix sympas. Jean Jacques Statkus. Tél : (16) 79.09.78.71. Le soir.

CONTACTS

Cherche tous contacts pour **échanges sur MSX 1/2**. Vds aussi nombreux jeux originaux (25 cartouches). Vianne Djessy. Tél : (16) 28.64.57.47.

Possesseur d'**Atari 520ST**, recherche tous contacts, durables, pour échanger des news et des trucs. Vds Free-Boot : 150 F. Berthiaux Angleys Xavier. Tél : (16) 79.33.11.44.

Vds **Micro-Games**, le journal qui parle de votre ordinateur, avec plein de bidouilles, plans (Flying Shark...). 8 F le numéro. Joindre un timbre pour réponse. Genêt Stéphane. 13 rue Planté. 37300 Joué-les-Tours.

Cherche **correspondants MSX1 et 2** pour échanges de logiciels. Simon Patrice. Tél : (16) 28.60.93.99. Après 19 h.

Commodore 64 éch. super news dans la joie et la bonne humeur (sur disk uniquement), rép. assurée. F. Fournier. Tél : (16) 23.08.29.59.

Cherche contacts **MSX 2** pour échanges de logiciels. Réponse assurée. Ecrire à Frédéric Legrand. 121, rue J.B Defaux. 59260 Lezennes

Amiga 500 cherche contacts et périphériques. Cherche aussi club Amiga. Ludovic Lagrevol. Tél : (16) 77.21.36.38.

Passionné jeux aventures et rôles, cherche contacts pour échange de softs, solutions, trucs, plans etc. Sébastien Staszak. Tél : (16) 21.73.63.96. Après 18 h 30.

Amiga débutant cherche Amiga débutants (es) pour échange de programmation. Contacts durables. Chung-Lak Leung. Tél : (1) 47.29.26.88.

Mega club MSX à la disposition de tous les utilisateurs du standard. Documentation sur simple demande. Vends, achète et échange uniquement originaux. Mega club MSX. 366,, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

Cherche **contacts sur ST** pour échange de news. Christophe Dauphin. Tél : (1) 47.20.47.38.

Achète, vend et échange tout logiciels et matériel pour **MSX 1 et 2.** Descriptions et renseignements sur simple demande. Mega club MSX. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

DIVERS

NINTENDO recherche passionné consoles pour tests logiciels et service consommateurs. Emploi à plein temps, lieu Pontoise. Envoyer C.V. et lettre manuscrite à NINTENDO-BANDAI FRANCE, 3 rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 Saint Ouen l'Aumone.

Magasin micro familiale sur Paris cherche vendeur expérimenté, libre rapidement, pour évolution responsable de magasin. Intéressement au chiffre d'affaires. Tél : 64.40.22.11.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

Suite de la page 37

TROIS NOUVEAUX ATARI !

Ça y est ! Rappelez-vous ! Nous vous l'avions annoncé en exclusivité dans notre numéro 11, en juin 88. Dans une interview détonante, Sam Tramiel (le fiston de Jack) nous révélait la sortie prochaine d'un portable ST et d'une console ST. Waouh ! A l'époque, on avait trouvé ça génial. Mais on s'était aussi dit : "Bah, on connait Atari, ça ne sortira pas avant deux ou trois ans au mieux". Mais attention : contrairement à ce qui se passe d'habitude, Atari sortira vraiment son portable et sa console 68000 avant la mi-89. Du coup, nous avons enquêté pour en savoir plus.

LE PORTABLE ST !

Sam Tramiel nous en avait révélé l'existence en ces termes, il y a déjà six mois : *un portable ST avec 512 Ko ou 1 méga de mémoire, un écran LCD et un track-ball !* Six mois après, on s'aperçoit que vous aviez bien raison de lire Micro News : on vous avait tout dit, ou presque. Atari vient aujourd'hui d'annoncer la disponibilité de son portable pour mai 89 ! Première chose, ce petit portable répond au doux nom de **Stacey**. Le nom complet est même **Stacey ST Portable**. Vous voulez des détails ? J'en étais sûr ! Alors commençons. Stacey sera vendu 1000 dollars aux USA et 695 livres en Angleterre. En France, le prix n'est pas encore connu mais je vous le fais à 7490 F. Attention, c'est une estimation... Le Stacey aura à peu près la même taille que les plus petits portables PC : son look rappelle beaucoup les Toshiba. Il possède un écran LCD Supertwist : pas génial, mais il va falloir faire avec.

Rentrons un peu dans les détails. La résolution atteint 640 x 640. En deux couleurs, oui vous avez tout compris. La mémoire est fixée d'origine à 1 Mega. Et non, pas de version 512, on n'est pas là pour rigoler. Le pavé numérique a disparu, ce qui est étrange pour une bécane qui doit servir à bosser, mais il y a une raison : un track-ball est situé à cet endroit-là. Un track-ball, c'est une sorte de souris renversée qui vous permet de travailler avec GEM qui, j'avais oublié de vous le dire, est en Rom. Il y a évidemment un lecteur de disquettes format 3,5 pouces d'une capacité de 720 Ko. Ouf. Côté interface, le Stacey possède des ports série, parallèle et Midi, ce qui fera plaisir aux musiciens. Enfin, un espace est prévu pour un deuxième lecteur de disquettes ou un disque dur compact pas encore disponible.

Voilà, c'est tout. Atari ne compte pas vendre des milliards de machines mais espère plutôt que le Stacey l'aidera à s'imposer dans le milieu professionnel. On espère que, pour une fois, Atari tiendra ses délais et que l'on pourra bientôt vraiment tester l'engin.

LA CONSOLE ST

Annoncée elle aussi par Sam Tramiel en exclusivité dans Micro News n°11, la console ST semble enfin sur le point de sortir. Disons que les plus optimistes parlent de la mi-89 et que les habitués dans mon genre parlent plutôt de la fin 89 voire du début 90. Allez, on va essayer d'y croire...

D'abord, le principal point d'interrogation sur la console n'a toujours pas été levé : sera-t-elle oui ou non compatible ST ? Oui, répond Atari US ! Non, disent les éditeurs. Pourquoi ? Parce que le GEM n'y sera pas implanté et que, mine de rien, pas mal de logiciels de jeux y font appel. Sinon, on a finalement très peu de détails sur les vrais capacités de la bête mais il semblerait qu'elle ne soit guère autre chose qu'un ST recarossé ! La seule information capitale que je puisse vous donner, c'est le prix : en Angleterre, un peu moins de 100 livres. Du coup, c'est mon jour de bonté, je vous la fais à 1290 F en France. Un prix d'enfer mais... l'engin est essentiellement fait pour les Etats-Unis où le ST fait un bide total. Du coup, Atari va négocier avec les éditeurs européens pour adapter leurs hits en cartouches et débarquer en force. Mais pour nous, pauvres Européens, la console ST a malheureusement perdu un peu de son intérêt. Quand on voit la Sega 68000 qui débarque, on se dit qu'Atari a vraiment trop attendu : si cette console était sortie il y a un an (Atari avait la technologie pour le faire) elle aurait sûrement fait un triomphe. Mais là, elle prend le risque d'être un peu dépassée techniquement (et sans être meilleur marché) ! A moins que, comme d'habitude, le petit père Tramiel nous prépare une bonne surprise...

LE ST PLUS

Si la sortie du portable ST dans de bons délais est quasi-certaine, celle de la console l'est un peu moins. Quant à celle du ST Plus, elle est beaucoup plus problématique. Ça fait plus d'un an qu'Atari nous le promet... Bon, les rumeurs font de nouveau état d'une sortie prochaine, alors voici ce qui se murmure un peu partout sur les capacités de la bête... On parle, évidemment, d'un blitter en standard. Permettez que je m'esclaffe : les possesseurs de Mega ST ont presque dû attendre deux ans pour disposer de ce coprocesseur graphique. Il est certes très performant, mais n'est vraiment utilisé par aucun logiciel, d'où un intérêt très limité. Par ailleurs, le ST Plus aurait 4096 couleurs et un toolkit "programmeur" plus performant dans ses Rom. On parle d'un son amélioré, ce qui serait la moindre des choses. Enfin, le ST Plus aura toujours un 68000 (aux dernières nouvelles, Atari hésitait encore avec un 68020), mais dont la fréquence serait plus élevée : en clair, il ira encore plus vite. Enfin, une nouvelle version de Gem sera incluse en Rom.

Petit détail : les capacités des nouveaux ST risquent de poser des problèmes aux éditeurs de jeux. Du coup, Atari recommande aux éditeurs de mettre la version ST "classique" sur la première face des disquettes et une version "ST Plus" sur la deuxième face. De toute manière, cette deuxième face n'est jamais utilisée pour un jeu ST classique, afin de respecter la compatibilité avec les 520 ST qui ont des drives simple-face.

Le prix ? Autour de 6000 F, peut-être moins, peut-être plus, ce qui laisserait éventuellement augurer d'une prochaine disparition du 1040. Resterait la console, point d'entrée dans la gamme 68000, le 520 ST, premier micro, le ST Plus, la machine personnelle la plus sophistiquée du marché, et les Megas et les portables pour l'entreprise. Qui vivra verra : avec Atari, on ne peut jamais être sûr de la prochaine machine qui va sortir.

Dossier réalisé par Tony Takoushi, Jean-Michel Berté et Olivier Fontenay.

DERNIERE MINUTE

LOISIREXPO

Scoop ! Du 13 au 15 octobre 1989 se tiendra à la Grande Halle de la Villette à Paris, sur plus de 13 500 m2, **Loisirexpo**.
Résolument tourné vers le grand public et principalement axé sur la micro-informatique de loisir, Loisirexpo se veut aussi le premier salon de l'électronique personnelle.
Toutes les grandes marques micro, les consoles de jeux, les machines d'arcade, les fabricants de périphériques et accessoires, les éditeurs de jeux français et étrangers, les revendeurs et distributeurs sont attendus, ainsi que les grandes marques hi-fi, TV et vidéo, afin de faire de ce salon une grande fête interactive qui, réunissant enfin dans un même lieu les membres complémentaires d'une même famille, préfigure ce que sera l'électronique de demain.
La proximité des fêtes de fin d'année, le lieu magique de la Villette (Cité des Sciences, Géode), la cohérence de cette manifestation et son adéquation avec les besoins des consommateurs devraient, sans nul doute, contribuer à faire de Loisirexpo un des tous premiers salons grand public français. ●

INFOMEDIA

Après le succès d'*Explora* (près de 10 000 exemplaires vendus en France sur ST et Amiga), Infomédia ne compte pas s'arrêter en sibon chemin et sortira bientôt **Explora 2**, le prof ST vous en cause. Mais ce n'est pas tout, fin janvier, nous aurons également droit à **Rock Star**, qui s'annonce très original. Vous devez gérer la carrière d'un chanteur, de manière à en faire une rock star. Il faut choisir les salles, inviter les journalistes dans les bons restaurants pour avoir des articles (note aux lecteurs : je vous rassure, ça ne se passe pas comme ça. Note aux éditeurs : quand vous voulez...), etc. Sur Amiga, la musique est évidemment superbe pour ce jeu hyper-original même si son principe rappelle un jeu économique classique. Mais grâce au scénario, on ne s'ennuie pas une seconde. A voir.

LORICIELS + INNELEC = LORINN

Suite au règlement judiciaire de la société FIL, suivi de la liquidation de biens, l'éditeur Loriciels a formé avec le distributeur Innelec la société **Lorinn**, qui a racheté le contrat que FIL exploitait avec la chaîne des magasins NASA. Ce contrat, d'une durée de deux ans renouvelable, porte sur la gestion exclusive des logiciels et accessoires informatiques d'une centaine de points de vente (et bientôt plus). Innelec prendra en charge les achats et la logistique, pendant que Loriciels sera responsable de la gestion au jour le jour des stocks des magasins, ainsi que de la présence sur le terrain.

ELITE SUR ARCHIMEDES

Ce n'est pas une rumeur puisque l'information vient directement du créateur du jeu, le grand Braben lui-même : **Elite** est déjà en cours d'adaptation sur Archimedes ! J'en connais des à qui ça va faire plaisir... Vous vous rendez compte : un quatrième jeu disponible (après Zarch, Conqueror et Terramex) pour les 200 possesseurs de la machine en France !

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.
800 TITRES EN STOCK PERMANENT
AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (90 F X nombre de titres)	
Signature	+30 F contre remboursement		TOTAL	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (30 F)
CB N° ..... Date d'expiration .....

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!...
POUR 90 F (port compris)

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOSTHOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT -

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - AZTEC ADVENTURE - BLACK BELT - BLADE EAGLE - CHOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASY STAR - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASEBALL - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - GREAT VOLLEYBALL - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RASTAN SAGA - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION -

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALIEN SYNDROME - DOUBLE DRAGON - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - MIRACLE WARRIOR - OUT RUN - RAMBO 3 - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER - SPACE HARRIER 3D - THUNDER BLADE - WONDERBOY 2 - ZILLION 2 -

SEGATEAU DE NOËL

Ça bouge chez Sega ! Après un petit flottement inévitable, dû au changement de distribution, Virgin Loisirs a désormais bien les choses en main et a préparé, pour Noël et pour début 89, de nombreuses opérations promotionnelles.

D'abord l'ouverture, depuis le 17 novembre, d'un **Virgin Mégastore** à Paris sur les Champs-Elysées, qui est ouvert de dix heures à minuit. La surface d'accueil est de 1500 m2, agrandie ensuite à 3000 m2. Ce sera donc le plus grand magasin de disques de France, avec plus de cent mille références et des importations du monde entier. Le premier Mégastore fut ouvert à Londres, dans Oxford Street, en 1979. Le but était de créer un format de magasin avec une gamme de produits musicaux aussi large que possible. Par la suite, la gamme fut étendue à des produits non musicaux. Il y a maintenant huit Mégastores en Angleterre, un en Irlande, un en Australie.

Le Mégastore parisien a été conçu par Peter Leonard et il comprend, entre autre, un espace "Communication" (destiné à l'organisation d'événements tels que dédicaces d'artistes, conférences de presse, tournages d'émissions télévisées), une cafétaria, une radio (Virgin FM), des écrans vidéos, une écoute automatisée des disques compacts.

La machine de jeu d'arcade Sega **Galaxy Force** y était en accès libre dès le mois de novembre et un concours a eu lieu en décembre, permettant de gagner des consoles Sega.

Le **Club Sega**, tant attendu, démarrera également bientôt, en même temps qu'un **service minitel 3615** qui permettra de communiquer avec d'autres joueurs, d'avoir des informations, d'échanger des trucs.

Pendant les fêtes, des meubles de démonstration Sega étaient installés dans les grandes surfaces, avec des animatrices.

Pour couronner le tout, une campagne de **500 spots télévisés** a eu lieu en novembre et décembre sur M6. Sega a ainsi sponsorisé toutes les émissions musicales de la chaîne : Boulevard des clips, Fréquence Star, Quizzcœur, Plein les baffles, Hexagone, etc.

Ouf, ça fait beaucoup ! D'autant plus que Virgin Loisirs semble être en train de réaliser ce qui est le plus important pour nous : ils tiennent leurs promesses quant aux délais de parution des cartouches ! Les cartouches suivantes sont en effet d'ores et déjà disponibles : **Kenseiden, Power Strike, Thunder Blade, Phantasy Star, Miracle Warriors, Monopoly.** ●

NEWS ZZ

Human Technologies, éditeur entre autre de *ZZ Rough* et *ZZ 2D*, annonce la sortie de deux nouveaux produits. Le premier, **LaZZy Paint** est un utilitaire de dessin en monochrome absolument sidérant puisqu'il permet de dessiner directement avec la résolution maximale des imprimantes actuelles, soit 300 points par pouce. Le soft est réellement extraordinaire et rappelle certains utilitaires Mac. Ensuite, **ZZ Com**, un émulateur minitel bien foutu et qui pourra enfin servir d'alternative au poussiérieux *Emulcom*.

RELINE - RAINBOW ARTS

Rainbow Arts est une boite qui est surtout connue pour les copies qu'elle sort de tous les jeux célèbres. Ça a commencé avec *Katakys*, clone de *R-Type* interdit suite à un procès avec Activision, et *Great Giana Sisters*, interdit suite à un procès avec Nintendo. Finalement, ces deux softs vont sortir après un lifting qui devrait éviter les procès. Cela dit, **Reline**, une des filiales de Rainbow Arts, prépare pas mal de nouveautés. Ça commence par **Dyter 07**, un jeu d'arcade qui se passe dans le futur, juste après la troisième guerre mondiale. Attention, ça a l'air pas mal du tout. Ensuite **Willow Wizard**, l'histoire rocambolesque d'un laveur de carreaux à New-York. Un jeu de plates-formes simple mais rigolo. Ensuite, il y aura **Oil Empire**, un jeu économique classique mais superbe. Enfin, on attend avec impatience **Legend of Faerghail**, un jeu de rôles qui a l'air assez "monstrueux" avec ses 8 donjons, ses 1200 pièces et ses 80 personnages. A noter enfin que l'attachée de presse à un nom prédestiné : elle s'appelle Rachel... Gauntlett ! ●

LE NOUVEAU MICRODEAL !

En dernière minute, voici le tout nouveau jeu de Microdeal, **Guardian Moons**, un shoot'em up assez délirant !

L'ACTION – SIMULATION

DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64 ATARI ST
AMSTRAD CPC

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS

JAMAIS VUE!

GAME SET AND MATCH 2

MATCH DAY II

WINTER OLYMPIAD

SUPER HANG ON

BASKET MASTER

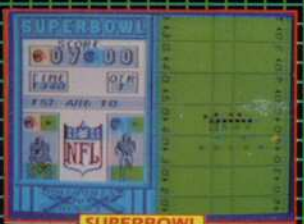
STEVE DAVIS' SNOOKER

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur.

Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs.

TRACK & FIELD

NICK FALDO'S OPEN



SUPERBOWL

IAN BOTHAM'S TEST MATCH

CHAMPIONSHIP SPRINT

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.